6

L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA

IAN LIVINGSTONE

dimensione avventura

librogame®

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale, e ne è vietata qualsiasi tipo di vendita.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

libro game

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

a Roy Coleman

ISBN 88-7068-299-4
Titolo originale: «Island of the Lizard King»
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London, 1984
© 1984, Ian Livingstone per il testo
© 1984, Alan Langford per le illustrazioni
© 1991, Edizioni E.Elle S.r.l. per la presente edizione
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati

L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA

IAN LIVINGSTONE

illustrato da Alan Langford
tradotto da Angela Izzo

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Fax 772214

COME AFFRONTARE LE CREATURE DELL'ISOLA DEL FUOCO

Prima di iniziare l'avventura devi stabilire il tuo profilo personale. Hai in dotazione una spada ed uno zaino contenente le provviste (cibo e bevande) necessarie per il viaggio. Ti sei preparato per la missione allenandoti con la spada, esercitandoti con energia e costanza fino ad ottenere una discreta abilità.
Per determinare quanto efficiente è stata la tua preparazione devi usare i dadi, che ti serviranno per stabilire appunto i punteggi di Abilità e di Resistenza. Più avanti troverai un Foglio d'Avventura, su cui potrai annotare tutte le caratteristiche relative alla tua missione entro apposite caselle. Ti conviene scrivere a matita sul Foglio d'Avventura, oppure farne alcune copie, in modo da poter giocare più di una volta.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Tira un dado. Aggiungi 6 al numero uscito e annota il totale nella casella «Abilità» del Foglio d'Avventura.
Tira due dadi. Aggiungi 12 al numero uscito e annota il totale nella casella «Resistenza».
C'è anche una casella della «Fortuna». Tira un dado. Aggiungi 6 al numero uscito ed annota il totale nell'apposita casella.
Per motivi che ti verranno spiegati in seguito, Abilità, Resistenza e Fortuna variano continuamente nel corso

dell'avventura. Dovrai tenere una registrazione precisa di questi punteggi, quindi ti conviene scrivere i numeri molto in piccolo o tenere una gomma a portata di mano. Ricordati però di non cancellare per nessuna ragione i punteggi iniziali: anche quando ti verranno assegnati nuovi punti di Abilità, Resistenza o Fortuna, il totale non dovrà mai superare il punteggio iniziale.
Il punteggio di Abilità indica la tua maestria nel maneggiare la spada, e in genere la tua attitudine al combattimento; più alto è, meglio è. Il punteggio di Resistenza indica la tua forza, la volontà di sopravvivenza, la determinazione e soprattutto la buona salute: più la Resistenza è alta, più a lungo sarai in grado di sopravvivere. Il punteggio di Fortuna indica se sei una persona fortunata o sfortunata. La fortuna e la magia giocano infatti un ruolo importante nella vita dell'universo immaginario che stai per esplorare.

Combattimenti

In diverse parti del libro ti troverai a dover combattere con creature di vario genere. Avrai anche la possibilità di scappare; ma se non vuoi farlo, o se decidi di attaccare, dovrai condurre la battaglia come indicato qui sotto.
Prima di tutto segna l'Abilità e la Resistenza del tuo avversario nella prima casella libera dell'«Elenco degli avversari» che si trova sul Foglio d'Avventura. Questi punteggi ti verranno dati di volta in volta quando incontrerai una creatura ostile.
Il combattimento va eseguito in questa sequenza:

1. Tira due dadi per l'avversario, poi aggiungi i suoi punti di Abilità. Il totale indica la sua Forza d'Attacco.
2. Tira due dadi per te. Aggiungi la tua Abilità al numero uscito. Il totale indica la tua Forza d'Attacco.
3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario, ciò significa che l'hai ferito: procedi andando al numero 4. Se invece la Forza d'Attacco dell'avversario è maggiore della tua, è lui che ti ha ferito: procedi andando al numero 5. Se i due totali di Forza d'Attacco sono uguali siete riusciti a schivarvi a vicenda. Riprendete il combattimento ripartendo dal numero 1.
4. Hai ferito l'avversario, quindi diminuisci di 2 punti la sua Resistenza. A questo punto puoi servirti della Fortuna per aumentare la sua perdita (vedi sotto).
5. L'avversario ti ha ferito, quindi diminuisci di 2 punti la tua Resistenza. Anche in questo caso puoi servirti della Fortuna (vedi sotto).
6. Modifica il tuo punteggio di Resistenza o quello dell'avversario, a seconda del caso, e fai lo stesso per la Fortuna, se te ne sei servito (vedi sotto).
7. Comincia il prossimo scontro (ripercorri le tappe da 1 a 6) e prosegui in questo modo finché la tua Resistenza o quella del tuo avversario sarà ridotta a zero (morte).

Come scappare

In qualche occasione ti verrà data l'opportunità di scappare da un combattimento, se le cose dovessero mettersi male per te. Comunque devi sapere che se scappi, la creatura ti infliggerà automaticamente un colpo (perdi 2 punti di Resistenza) durante la fuga. Tale è il prezzo della codardia. Tieni presente che anche in questo caso potrai servirti

della Fortuna (vedi sotto). Potrai scappare soltanto quando ti verranno date specifiche istruzioni durante l'avventura.

Combattimento con più avversari

Se ti capiterà di affrontare più di una creatura, segui le indicazioni che ti verranno date in quel particolare combattimento. Talvolta dovrai trattarle come un singolo avversario, in altri casi le combatterai una alla volta.

Fortuna

Varie volte nel corso di quest'avventura potrà capitarti di dover affrontare combattimenti o situazioni in cui potresti essere fortunato o sfortunato (i dettagli ti verranno dati volta per volta): avrai così la possibilità di chiamare in gioco la Fortuna per avere un esito favorevole. Ma attenzione! Tentare la Fortuna è sempre pericoloso, e se sarai sfortunato le conseguenze potranno essere catastrofiche.
Ecco come procedere per servirti della Fortuna: tira entrambi i dadi. Se il numero uscito è uguale o minore al tuo punteggio di Fortuna, allora sei fortunato e il risultato andrà a tuo favore. Se il numero uscito è maggiore della tua Fortuna, allora sei sfortunato e verrai penalizzato.
Questa procedura viene chiamata *Tenta la Fortuna*. Ogni volta che tenti la Fortuna devi sottrarre 1 punto dal tuo punteggio complessivo di Fortuna. È chiaro quindi che più farai affidamento sulla Fortuna, maggiori saranno i rischi che correrai.

La Fortuna in combattimento

In certe pagine del libro ti verrà detto di tentare la Fortuna, e ti sarà anche spiegato cosa ti capiterà in caso di buona o di cattiva sorte. Comunque durante i combattimenti avrai sempre la possibilità di ricorrere alla Fortuna: o per infliggere una ferita più seria all'avversario che hai appena colpito, o per ridurre gli effetti di una ferita ricevuta.
Se hai ferito l'avversario, puoi tentare la Fortuna nel modo indicato sopra: se sei fortunato la sua ferita diventa grave, e puoi sottrarre altri 2 punti dalla sua Resistenza; ma se sei sfortunato devi restituirgli 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di sottrargli 2 punti di Resistenza puoi toglierne solo 1).
Se invece sei tu ad essere rimasto ferito, puoi tentare la Fortuna per cercare di neutralizzare il colpo: se sei fortunato riesci ad attenuarlo e guadagni 1 punto di Resistenza (vale a dire che invece di perderne 2 ne perdi solo 1). Se sei sfortunato la ferita è più seria e perdi ancora un altro punto di Resistenza.
Ricordati che devi sottrarre 1 punto dal punteggio complessivo di Fortuna, ogni volta che *Tenti la Fortuna*.

Come recuperare Abilità, Resistenza, Fortuna

Abilità

L'Abilità non subisce notevoli variazioni nel corso dell'avventura, e solo di rado ti verranno date indicazioni per aumentarla o diminuirla. Un'arma magica potrà aumentare la tua Abilità, ma tieni presente che puoi usare solo un'arma alla volta! Non puoi pretendere di guadagnare 2 punti d'Abilità solo perché possiedi due armi magiche. L'Abilità totale non deve mai superare quella iniziale. Bevendo la Pozione di Abilità (vedi sotto) potrai riportare l'Abilità al livello iniziale quando lo desideri.

Resistenza e Provviste

Il punteggio di Resistenza varierà molto nel corso dell'avventura, specialmente quando combatterai contro dei mostri o quando intraprenderai azioni difficoltose. Quando sarai vicino alla meta, il livello di Resistenza potrà essere pericolosamente basso, perciò stai attento!
Ti metti in viaggio con provviste equivalenti a dieci pasti. Puoi fermarti a riposare e mangiare quando vuoi, tranne che quando sei occupato a combattere. Quando mangi recuperi 4 punti di Resistenza e perdi 1 punto di Provviste. La casella delle «Provviste Disponibili» si trova sul Foglio d'Avventura, così puoi tenerne nota via via che le consumi. Ricorda che devi fare molta strada, quindi fai attenzione ad usare saggiamente le Provviste!
Ricorda anche che la Resistenza non deve mai superare quella iniziale. Bevendo la Pozione di Forza (vedi sotto) potrai riportare la Resistenza al livello iniziale quando lo desideri.

Fortuna

La Fortuna aumenterà nel corso dell'avventura quando sarai particolarmente fortunato: ragguagli più precisi ti verranno dati nei casi specifici. Ricordati che, come l'Abilità e la Resistenza, la Fortuna non deve mai superare il livello iniziale. Bevendo la Pozione di Fortuna (vedi sotto) potrai riportare la Fortuna al livello iniziale, oltre che aumentare di un altro punto il punteggio iniziale.

EQUIPAGGIAMENTO E POZIONI

Ti metti in viaggio disponendo solo dello stretto necessario, ma potrai trovare o comprare altre cose durante il viaggio. Sei armato di spada e vestito con un'armatura di pelle. Hai uno zaino per portare le provviste e i tesori che potresti eventualmente trovare.
Oltre a ciò puoi mettere nello zaino una bottiglia di pozione magica, che ti aiuterà nella tua missione. Puoi scegliere una bottiglia tra le seguenti:

Pozione di Abilità: permette di recuperare i punti di Abilità.
Pozione di Forza: permette di recuperare i punti di Resistenza.
Pozione di Fortuna: permette di recuperare i punti di Fortuna e aggiunge 1 al punteggio iniziale.

Potrai bere la pozione in un momento qualsiasi dell'avventura (tranne quando sei impegnato in un combattimento). Prendendo la dose stabilita di pozione il punteggio di Abilità, Resistenza o Fortuna verrà riportato al livello

iniziale (e la pozione di Fortuna aggiungerà un punto ulteriore al punteggio iniziale).
Ogni bottiglia di pozione contiene la quantità necessaria per una dose, il che significa che la caratteristica prescelta potrà tornare al punteggio iniziale soltanto *una volta* nel corso dell'avventura. Quando usi la pozione, prendine nota nel Foglio d'Avventura.
Ricordati anche che devi scegliere solo una delle tre pozioni, per portarla in viaggio, quindi scegli saggiamente.

SUGGERIMENTI PER IL GIOCO

C'è una sola strada giusta per arrivare al Re Lucertola, e per trovarla ci vorranno diversi tentativi. Prendi nota di tutto e disegna una mappa della zona mentre la esplori. Questa mappa sarà insostituibile per le avventure future e ti permetterà di procedere rapidamente attraverso le zone inesplorate.
Non in tutti i luoghi potrai trovare dei tesori; in alcuni ci sono solo trappole e creature ostili. Potrai prendere dire-

zioni sbagliate durante la ricerca, e inoltre, anche progredendo verso la destinazione finale, non è affatto sicuro che troverai ciò che stai cercando.
L'unica strada giusta prevede un rischio minimo, e qualsiasi giocatore, anche se è risultato debole nella determinazione dei punteggi all'inizio del gioco, dovrebbe essere in grado di arrivarci abbastanza facilmente.
Possa la fortuna essere al tuo fianco nell'avventura che ti attende!

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ

Punteggio iniziale:

RESISTENZA

Punteggio iniziale:

FORTUNA

Punteggio iniziale:

EQUIPAGGIAMENTO

ORO

GIOIELLI

POZIONI

PROVVISTE DISPONIBILI

ELENCO DEGLI AVVERSARI

Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*
Abilità: *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*	*Abilità:* *Resistenza:*

ANTEFATTO

La Baia delle Ostriche è un tranquillo insediamento di pescatori a una sessantina di miglia dal famoso Port Blacksand. Poiché è situata in cima ad una lunga penisola raggiungibile soltanto percorrendo un impervio sentiero, ripido e tortuoso, i pescatori e le loro mogli conducono una semplice ma serena esistenza, lontano dai mostri e dalla magia che esercitano la loro influenza sui territori dell'interno.

Mentre stai viaggiando a sud di Fang, ti viene in mente che potresti prenderti un paio di giorni di riposo e, non conoscendo un posto più tranquillo della Baia delle Ostriche, sproni il cavallo in direzione della costa.

Inoltre sai che un tuo vecchio amico avventuriero, di nome Mungo, adesso abita lì, e sono passati molti anni dall'ultima volta che l'hai visto.

Due giorni più tardi arrivi al margine della scogliera che dà sulla Baia delle Ostriche. È una bellissima mattina di sole e tutto è tranquillo. Nulla sembra cambiato. L'agglomerato di casette di pietra si stringe tra i piedi delle colline e il molo, dove sono ormeggiati una dozzina di pescherecci. Salti giù dal cavallo e ti incammini lungo il sentiero che serpeggia fino al villaggio. Le prime persone che incontri sono delle donne in lacrime. Mentre ti avvicini a loro un gruppo di quattro uomini esce da una casa e ti corre incontro. Uno dei quattro è appunto il tuo amico Mungo. La sua faccia segnata dalle intemperie è piena di rabbia: è sorpreso di vederti, ma non perde tempo in parole di benvenuto. Ti racconta i tristi eventi che sono capitati al villaggio.

Non avendo oro o ricchezze materiali, la gente della Baia delle Ostriche si riteneva al sicuro dalle incursioni, ma alcune settimane fa, mentre la maggior parte degli uomini

era in mare, gli Uomini Lucertola dell'Isola del Fuoco sono sbarcati alla Baia delle Ostriche e hanno rapito diversi giovani.
Mungo ritiene che siano stati fatti schiavi e portati nell'Isola del Fuoco, per lavorare nelle miniere d'oro. Dal giorno del rapimento due uomini sono sempre rimasti di guardia al villaggio mentre gli altri uscivano a pesca.
Nonostante ciò, gli Uomini Lucertola sono tornati all'attacco proprio stamattina, uccidendo le guardie e portando via altri ragazzi.
Mungo ti dice che sta per partire per l'Isola del Fuoco; andrà da solo, perché gli altri uomini sono troppo terrorizzati per mettere piede sull'isola.
Resta a fissarti in silenzio, ma subito tu gli sorridi per dirgli che lo aiuterai nella sua ricerca. Ti dà una pacca sulla schiena e ti stringe la mano in segno di gratitudine. Per un attimo la povera gente del villaggio dimentica il dolore e si stringe attorno a te, ansiosa di ringraziarti. Mungo ti invita a mangiare da lui e a riposarti un po', dato che il viaggio fino all'Isola del Fuoco durerà alcune ore. Nel corso di un delizioso banchetto a base di aragoste e insalata discutete il vostro piano.
Secondo Mungo l'Isola del Fuoco non è più abitata da umani, ma la sue conoscenze in proposito sono abbastanza limitate. Queste sono solo dicerie di pescatori degli altri villaggi costieri; comunque è risaputo che l'Isola del Fuoco veniva usata un tempo come prigione, sorvegliata da una tribù di Uomini Lucertola mercenari. Questo era stato un tentativo - rivelatosi in definitiva abbastanza inutile - da parte del Principe Olaf di liberare la sua terra da tutta una serie di creature indesiderabili. Il buon principe, tuttavia, si era reso conto ben presto che sarebbe stato più semplice mandare i cittadini onesti nell'Isola del Fuoco e lasciare i malfattori sulla terraferma. Erano in troppi. Rinunciò al tentativo e abbandonò l'isola con tutta la colonia penale.

Quando gli Uomini Lucertola capirono che non sarebbero stati pagati si vendicarono sui prigionieri, e l'isola divenne un luogo di terrore governato da un Uomo Lucertola, ex guardia della prigione, che si autoproclamò re. I prigionieri vennero costretti a scavare delle miniere nella speranza di trovare oro per il Re Lucertola. Non veniva dato loro cibo sufficiente, e venivano maltrattati con tale crudeltà che morirono in molti; questo è presumibilmente il motivo per cui ora il Re Lucertola sta mandando i suoi uomini in cerca di schiavi. Inoltre, per consolidare la sua autorità, il Re Lucertola cominciò a praticare i riti voodoo e la magia nera. Iniziò anche degli esperimenti genetici, nel tentativo di dar vita ad una razza invincibile di Uomini Lucertola; ma la maggior parte degli esperimenti ebbe un esito tragico. Furono creati solo degli orribili mutanti, mentre alcune delle pozioni nocive si scaricarono nei canali di scolo dell'acqua, con terribili conseguenze. Ne risentirono la flora e la fauna locale, col risultato che si svilupparono diverse varietà di spaventose piante carnivore e nacquero animali mostruosi.
Da allora solo pochi prigionieri sono riusciti a scappare dall'isola, usando delle zattere improvvisate, e sono stati tratti in salvo dai pescatori; ma quel che è successo sull'isola negli ultimi tempi nessuno lo sa.
L'Isola del Fuoco era stata quasi dimenticata, fino al giorno delle recenti incursioni.
La vostra missione ha lo scopo di eliminare il Re Lucertola e di salvare le vittime rapite: l'esito è incerto, ma dovete provare a tutti i costi.
Ti alzi e ti incammini verso il molo assieme a Mungo, poi sali a bordo del suo piccolo peschereccio. Sotto gli occhi degli abitanti fiduciosi mollate gli ormeggi e prendete il largo, chiedendovi nel fondo del cuore se riuscirete mai a tornare alla Baia delle Ostriche...

1

Gli anni trascorsi tra i pescatori alla Baia delle Ostriche hanno fatto di Mungo un barcaiolo provetto. Issando rapidamente le vele della piccola barca si mette in rotta verso ovest, attraverso un mare blu argenteo. Ben presto la terra si perde in lontananza e tu ti siedi sul ponte, rilassandoti sotto il sole pomeridiano. Da poppa provengono un allegro fischiettio, lo scricchiolio del timone e di tanto in tanto la voce di Mungo che chiama gli uccelli che passano alti sopra di voi. Ripensi ai bei momenti che eri solito trascorrere in compagnia di Mungo, la sua indole sempre allegra e la sua disponibilità verso chi si trova in pericolo: ti riesce difficile credere che tanta cattiveria esista nella terra abitata da tipi come Mungo.

Le ore trascorrono, mentre ridete e chiacchierate cercando di ignorare i pericoli che vi attendono. Mungo è un tipo a cui piace veramente raccontare storie ed ora ti sta parlando di suo padre, del tempo in cui lavorava in un circo vagante. «Era un uomo grande, grande come una montagna» dice bonariamente Mungo, «e avrebbe fatto di tutto per gente disposta a pagare. Avrebbe lottato contro i giganti, si sarebbe fatto calpestare dagli elefanti, e si sarebbe addirittura fatto pungere da un'Ape Assassina! Era un tipo dalla pelle dura e alla fine trovò pane per i suoi denti. Il circo si trovava a Fang nei giorni in cui si svolgevano i festeggiamenti per la Sfida dei Campioni, e mio padre decise di parteciparvi quasi per capriccio. Si incamminò nel Sotterraneo Mortale e, ahimè, non fu mai più visto. Era troppo vecchio per sostenere una prova del genere, ma non ci fu verso di farglielo capire. Ma almeno ci ha provato».

Proprio mentre sta per cominciare un'altra storia, Mungo balza in piedi e grida a gran voce: «Terra a dritta!» Sembra che stia dando la notizia all'equipaggio di una galea. Guardi nella direzione che ti indica e in lontananza intravedi l'Isola del Fuoco. L'isola dà l'impressione di essere

posata sul mare, come un cuscino verde con una protuberanza montuosa seghettata. Un filo di fumo che esce dalla cima disegna delle delicate spirali, segno dell'ira dormiente di un vulcano in attesa di esplodere.
Mungo vira con la barca in direzione di una piccola insenatura sul versante orientale dell'isola, sperando di rimanere nascosto tra le alte rocce. Entrambi vi caricate in spalla gli zaini e scendete dalla barca per intraprendere la vostra missione alla ricerca del Re Lucertola. Se desiderate cominciare ad arrampicarvi sulle rocce che sovrastano la spiaggia a sinistra, vai al **24**. Se preferite arrampicarvi sulle rocce dall'altra parte dell'insenatura, alla vostra destra, vai al **33**.

2

Lo Sciamano dispone per terra tre gusci di noce e ti spiega che sotto uno di essi c'è una perla, e che sta a te scegliere quello giusto. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **358**; se sei sfortunato, vai al **326**.

3

I Nani, improvvisamente incoraggiati dalla speranza di libertà, si danno da fare con le loro mazze per aiutarti a eliminare le guardie. Gli Uomini Lucertola crollano al suolo sotto una raffica di colpi e i Nani cominciano a farsi animo. Mandano in frantumi le catene e si raccolgono intorno a te per ringraziarti e per dissetarsi con l'acqua del secchio. Racconti loro della tua missione, rivolta ad ucci-

dere il Re Lucertola, e tutti si offrono di aiutarti. Chiedi dove si trovano gli altri prigionieri e vieni a sapere che stanno lavorando in altri locali, nelle profondità della miniera. Allora dici ai Nani di condurti laggiù il più presto possibile (vai al **161**).

4

Gradualmente il tunnel si allarga e la sensazione di claustrofobia si attenua. Dopo non molto ti ritrovi a un bivio a T. Se desideri svoltare a sinistra, vai al **101**. Se desideri svoltare a destra, vai al **44**.

5

Mentre affondi la spada nell'oscura tana del Serpente a Sonagli, senti come un rumore attutito di metallo contro metallo. Lasciando perdere il Serpente a Sonagli cerchi di tirar fuori dal buco l'oggetto metallico con la spada. Alla luce del sole scopri che si tratta di un magnifico elmetto alato dorato. Se desideri indossare l'elmetto, vai al **292**. Se preferisci lasciarlo perdere e scendi con cautela fino al fondovalle, per poi dirigerti a ovest, vai al **119**.

6

Bevendo il liquido provi un senso di vertigine, ma il tuo corpo si carica di energia. Guadagni 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza per aver bevuto l'acqua di un ruscello incantato. Rinvigorito, ti incammini verso la porta nel muro più lontano (vai al **353**).

7

Continuando a marciare verso ovest, noti che il terreno si fa sempre più bagnato e molle. Ben presto l'acqua ti arriva alle caviglie. Gli alberi si diradano e ti trovi a camminare a stento in una densa fanghiglia scura. Innanzi a te la palude si estende a perdita d'occhio. Improvvisamente odi

alle tue spalle il rumore di qualcosa che si muove nel fango; ti giri e vedi una strana creatura, che ti passa accanto di corsa lasciandoti alquanto sorpreso. È piccola e coperta di verdi scaglie di rettile. Ha le braccia lunghe, che pendono fino a terra, e si muove rapidamente attraverso la palude grazie ai suoi piedi palmati. Non ti presta la minima attenzione. Se desideri chiamare la creatura, vai al **317**. Se preferisci riprendere la difficoltosa marcia verso ovest, vai al **158**.

8

Giunto ai piedi della scala dai un'occhiata in giro: più avanti il corridoio finisce davanti a una porta, ma un presentimento ti spinge a salire la scala a chiocciola (vai all'**82**).

9

Estrai la sbarra di ferro dallo zaino e la infili tra le fauci del temibile Coccodrillo. Ora è indifeso, con la bocca spalancata e incastrata, e tu sei in grado di spingere la zattera lontano da lui (vai al **390**).

10

L'interno del foro di trivellazione è talmente buio che non riesci neanche a riconoscere la tua mano davanti alla faccia. Se desideri ancora percorrerlo strisciando, vai al

34. Se ci stai ripensando e preferisci tornare fuori per continuare lungo il tunnel, dopo aver scavalcato il carretto, vai al **321**.

11

I Nani si sono occupati dell'altro Orco ed ora vengono ad aiutarti nel combattimento. Ben presto l'Orco è sconfitto (vai al **121**).

12

Continui a camminare a fatica attraverso la fitta giungla, e *improvvisamente inciampi in uno* scheletro umano. Le larve e gli insetti gli hanno divorato le carni già da molto tempo, ma gli abiti sembrano ancora quelli di un prigioniero che ha cercato di fuggire. Ti chiedi perché mai sia morta o morto. Accanto al prigioniero giacciono un'ascia e un pezzo di corda, che decidi di prendere prima di proseguire verso nord-ovest (vai al **105**).

13

Nella semioscurità non vedi una Tarantola che si muove nel tronco del banano. Urti con la mano il suo corpo grassoccio e peloso e, prima di renderti conto di ciò che hai fatto, vieni morso dal ragno. Perdi 3 punti di Resistenza. Lo spavento ti fa scivolare. Lancia due dadi. Se il numero uscito è minore o uguale all'Abilità, vai al **381**; se è maggiore, vai al **118**.

14

Il corso d'acqua serpeggia dolcemente tra le basse colline. Ad un tratto, mentre stai per sbucare da dietro un'ansa del fiume, vedi un gruppo di capanne di fango sulla riva sinistra. Guidi la zattera verso la sponda per evitare di essere visto dagli abitanti. Salti a terra e ti incammini furtivamente tra gli alberi per osservare meglio le capanne. Dal tuo nascondiglio vedi due alte creature appartenenti alla famiglia dei rettili, che indossano un'armatura e sono munite di fruste e spade curve: Uomini Lucertola! Se hai letto il messaggio della tabacchiera, vai al **63**. Se non l'hai letto, vai al **270**.

15

Sei di costituzione abbastanza forte per poter sopportare la malattia, e ben presto la temperatura torna normale. Sleghi la zattera e riprendi a risalire il fiume (vai al **379**).

16

Ti togli lo zaino e lo getti nel tronco dell'albero. Ti infili rapidamente all'interno e rimani perfettamente immobile, sanguinante ed esausto. Perdi 1 punto di Resistenza. Dopo un po' senti passare i Cacciatori di Teste. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **380**; se sei sfortunato, vai al **313**.

17

Ridiscendi la collina, per poi riprendere la strada verso il vulcano (vai al **303**).

18

Le noci e le bacche hanno un sapore squisito. I Pigmei sanno cosa c'è di buono da mangiare nella giungla. Guadagni 2 punti di Resistenza. Improvvisamente uno di loro strilla a gran voce e tutti si dileguano nel sottobosco. Con

un sospiro di sollievo riprendi ad avanzare verso ovest (vai al **7**).

19

Questa sezione del tunnel sembra essere inutilizzata da tempo. Le travi che sostengono il soffitto sono incrinate e hanno un aspetto poco affidabile. Giungi sul bordo di una parete verticale che scende verso il basso, quasi alla fine del tunnel, ma nei dintorni non c'è nessuna scala che permetta di scendere. Se indossi gli stivali di pelle rossa, vai al **392**. Se non hai trovato questi stivali, vai al **246**.

20

Schiacci l'altro uovo con gli stivali e poi, visto che non puoi attraversare la pozza di zolfo, decidi di salire verso la cima del vulcano (vai al **178**).

21

Rinfoderi la spada e ti incammini verso la sponda del laghetto. Se desideri ancora bere l'acqua, vai al **92**. Se preferisci dirigerti subito verso ovest, vai al **222**.

22

Il Re Lucertola è talmente spaventato che lascia cadere la sua spada infuocata. Balzi in avanti e la raccogli, per attaccare il Re con la sua stessa arma distruttrice. Guadagni 2 punti di Abilità. Il tuo avversario quasi non riesce a

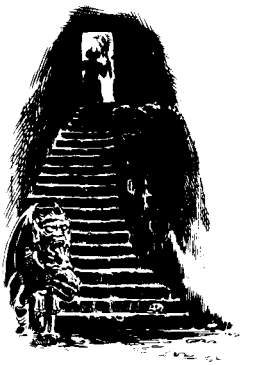
reprimere la paura e a difendersi, ma infine il Gonchong lo obbliga a combattere.

Re Lucertola	Abilità 10	Resistenza 15

Se vinci, vai al **153**.

23

Raccogli il secchio dell'Uomo Lucertola, dato che contiene dell'acqua che immagini sarà molto gradita agli schiavi assetati. Continui a camminare finché il tunnel si apre in una stanza (vai al **223**).



24

Non ci vuole molto per raggiungere la spiaggia, che è piccola e coperta di sabbia dorata. Poche rocce si protendono sul mare e, sull'estremità più lontana della spiaggia, si vede una minuscola casupola di pietra bianca. Il tetto è crollato e l'abitazione sembra deserta. Lungo la spiaggia ci sono delle grandi impronte che si incrociano sulla sabbia. Se desiderate attraversare la spiaggia fino alla casupola, vai al **211**. Se preferite tornare indietro e dirigervi dall'altra parte dell'insenatura, vai al **33**.

25

Altri tre Granniti si raddrizzano e prendono la rincorsa per venire a morderti. Riesci a oltrepassarli con un salto, ma hai ancora addosso il primo, attaccato con i denti.

Grannito	Abilità 4	Resistenza 3

Se vinci, vai all'**85**.

26

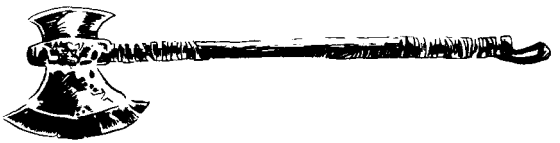
Apri la sacca e ci guardi dentro, ma senza vedere nulla; l'interno è completamente buio. Decidi di buttare un sasso nella borsa per vedere cosa succede: la pietra sparisce e il sacco non si appesantisce affatto! Hai trovato una Sacca di Capienza Infinita. Grazie a questa borsa potrai trasportare comodamente oggetti pesanti e ingombranti semplicemente infilandoli dentro. In realtà questi oggetti vengono trasportati in un'altra dimensione, ed è per questo che all'interno della borsa non hanno alcun peso; comunque possono venir recuperati in qualsiasi momento.
Adesso, se non l'hai ancora fatto, puoi:

Bere il liquido della fiala.	Vai al **311**.
Provare gli stivali.	Vai al **94**.
Mettere l'anello al dito.	Vai al **297**.

Se non desideri fare nulla di tutto ciò riprendi il cammino verso ovest, attraverso il pianoro erboso (vai al **222**).

27

Mentre il giorno si avvia alla fine il sole cala gradualmente sull'orizzonte. Prima di sparire definitivamente scende sul mare, vicino al vulcano, dando l'idea di un'enorme palla rossa. Le ombra rosate e violacee del tramonto si irradiano in cielo e ben presto l'aria si riempie dei cicalecci chiassosi di migliaia di insetti. Decidi di accamparti per la notte tra due cespugli, sperando di restare nascosto ad eventuali predatori notturni. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **388**; se sei sfortunato, vai al **348**.



28

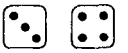
Ancora una volta il tunnel finisce a un bivio. Se desideri svoltare a sinistra, vai al **226**. Se preferisci continuare dritto, vai al **101**.

29

Mentre l'Idra ti attacca dall'alto delle sue teste, afferri la spada e ti prepari a combattere.

	Abilità	Resistenza
Idra (testa sinistra)	9	9
Idra (testa destra)	9	9

Entrambe le teste ti attaccano separatamente durante ogni scontro, ma ogni volta devi scegliere contro quale delle due combattere. Attacca la testa scelta come nei combattimenti normali. Contro l'altra determina nel solito modo la tua Forza d'Attacco, tenendo però presente che quando



la tua Forza d'Attacco è maggiore riesci solo a difenderti contro i suoi morsi, ma non a ferirla. Chiaramente se la sua Forza d'Attacco è maggiore, tu vieni ferito. Se vinci, vai al **389**.

30

Stai camminando con passo sostenuto verso il vulcano quando un'enorme creatura sbuca fuori da un roccione e ti sbarra il passo. Il suo torso grottesco è coperto da orribili verruche e la saliva gli cola giù dal mento allungato: è un Troll delle Colline che ti ha teso un'imboscata.

Troll delle Colline	Abilità 9	Resistenza 9

Perdi il primo scontro, a meno che non indossi l'elmetto di Sog. Se vinci, vai al **65**.

31

Riprendi il controllo della zattera e ti allontani dalla carcassa galleggiante del Coccodrillo. L'ascia e la spada (se possedevi l'una o l'altra) sono rotolate giù dalla zattera durante il combattimento col Coccodrillo, a meno che tu non le tenessi nella Sacca di Capienza Infinita, eventualmente in tuo possesso. Imprecando per la perdita continui a risalire il fiume (vai al **390**).

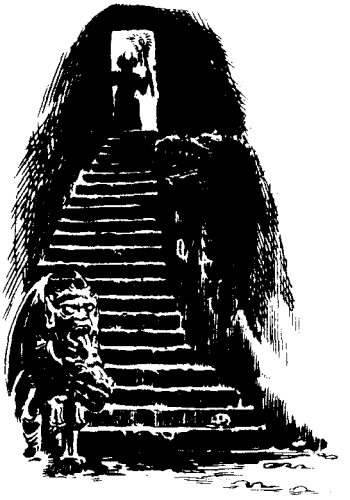
32

Dopo varie vicende sei riuscito a rintracciare e a liberare tutti i prigionieri: ora sei il capo di sessantatré fedelissimi seguaci, bramosi di vendetta (vai al **201**).

33

Ben presto raggiungete la spiaggia, ma appena vedi cosa sta succedendo vi acquattate dietro le rocce. C'è una barca a remi tirata a riva, e ovviamente appartiene ai sei Pirati radunati attorno ad un grande forziere. Guardi Mungo e

discutete assieme sul da farsi. Se intendete attaccare i Pirati, vai al **340**. Se preferite tornare all'insenatura per dirigervi dall'altra parte della spiaggia, vai al **24**.



34

Continui a strisciare nel buco, ma pensi che non conduca da nessuna parte. Non c'è abbastanza spazio per girarsi, quindi devi rannicchiarti con la testa tra le gambe e fare una capriola. Procedi gattoni lungo il foro di trivellazione finché, con grande sollievo, non torni al tunnel principale. Comunque, facendo la capriola, qualcosa ti è caduto dallo zaino. Elimina un oggetto dall'Equipaggiamento e perdi 1 punto di Fortuna. Esci dal foro di trivellazione, e riprendi il tunnel principale continuando il cammino (vai al **321**).

35

Le parole formulano un inderogabile divieto, che dice: *Torna indietro o morirai.* Comunque non è chiaro se

l'avvertimento è per quelli che entrano nella valle o per quelli che ne escono, poiché la superficie del masso è rivolta in entrambe le direzioni. In ogni caso, non volendo correre rischi, stringi la spada in pugno e prosegui sul sentiero con tutti i sensi all'erta (vai al **119**).

36

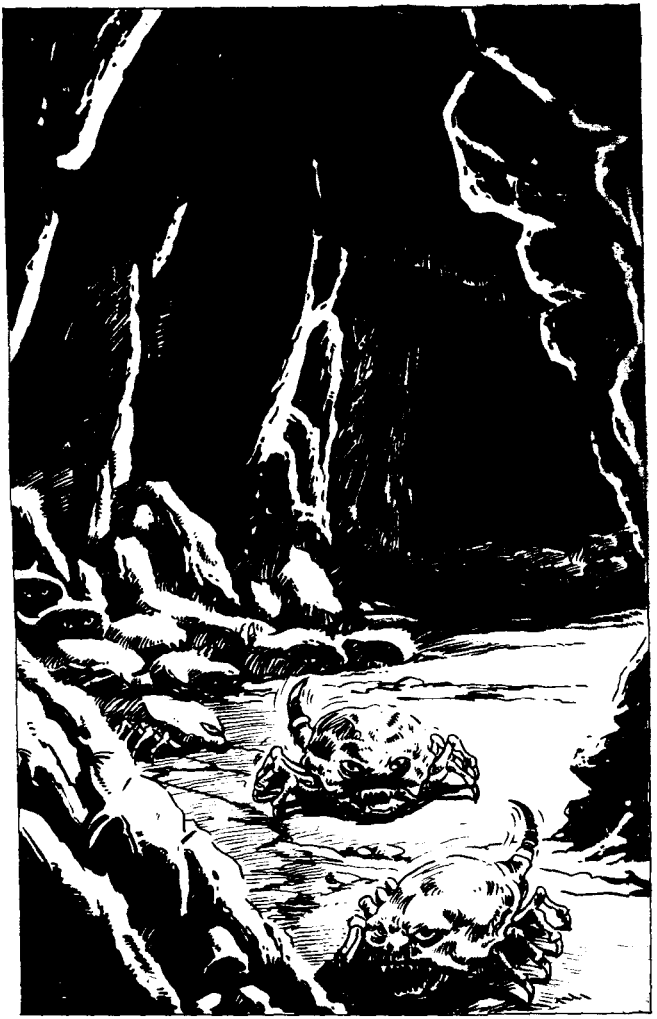
Il Re Lucertola si avvicina. Hai una spada infuocata come arma? Se è così, vai al **111**. Se devi combattere il Re Lucertola con una comune spada, vai al **346**.

37

Anche se ti aspetti che qualche terribile bestia sorga dall'acqua, tutto rimane calmo. Sotto i tuoi piedi il terreno diventa man mano più solido e ben presto esci fuori dall'acqua e ti ritrovi a camminare su una densa fanghiglia. Tenendo sott'occhio il terreno e il cielo, non ti accorgi dei disgustosi corpi molli che ti si sono appiccicati alle gambe. Soltanto quando avverti una sorta di fastidio guardi in basso, e vedi che hai delle Sanguisughe Giganti avvinghiate attorno ai polpacci. Lancia un dado e aggiungi 1 al numero uscito. Questo è il numero di Sanguisughe Giganti che ti si sono attaccate addosso: per ognuna di esse perdi 1 punto di Resistenza e una porzione di Provviste. Hai bisogno di sale per liberarti le gambe. Se sei ancora vivo, vai al **280**.

38

L'Uomo Lucertola deve essere pressoché sordo: infatti non sente la spada che cade con un fracasso terribile sul pavimento di roccia e continua a camminare lungo il tunnel. Raccogli la spada e lo segui (vai al **51**).



39

Il pavimento del tunnel è coperto di pietre della grandezza di una noce di cocco. Sono sorprendentemente lisce. Sembra che alcune si muovano lentamente, ma sospetti che si tratti di un'illusione ottica dovuta alla debole luce. Improvvisamente una di esse tira fuori delle minute zampette e sfreccia verso di te. Avverti un dolore acuto alla gamba, quando i suoi denti ti lacerano la carne. Perdi 1 punto di Resistenza. Ti rendi conto con orrore di essere circondato da Granniti, temibili mangiatori di uomini simili ad armadilli. Se sei stato morso da un Serpente a Sonagli, vai al **207**; in caso contrario, vai al **25**.

40

Ti incammini nella stretta valle, tutta in ombra, dato che i raggi del sole vengono fermati dalle colline meridionali. Sei arrivato nel punto in cui la gola è più stretta, quando senti provenire dall'alto un boato improvviso. È il rumore di una frana, e ben presto massi e rocce cominciano a precipitare attorno a te. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **253**; se sei sfortunato, vai al **107**.

41

All'interno della tabacchiera trovi una piccola pepita d'oro ed un pezzo di carta con un messaggio scarabocchiato a carboncino, che dice:

Se leggi questo, significa che il mio tentativo di fuggire dalle miniere del Re Lucertola è fallito. La mia zattera è nascosta in fondo alla valle, dove la pianura si incontra col fiume. Se sei qui per aiutarci, prosegui controcorrente lungo il fiume finché non vedi le capanne di fango. Le miniere degli schiavi sono lì vicino, ma fai attenzione alle guardie degli Uomini Lucertola.

Ripieghi il pezzo di carta, lo metti in tasca assieme alla pepita d'oro e continui a seguire le impronte (vai al **325**).

42

Con la spada sollevata ti lanci in direzione del nemico più vicino. È un Hobgoblin.

Hobgoblin	Abilità 6	Resistenza 5

Se vinci, vai al **341**.

43

Gli Uomini Lucertola ti vedono e reagiscono in fretta. Devi combatterli uno alla volta.

	Abilità	Resistenza
1° Uomo Lucertola	9	8
2° Uomo Lucertola	8	8

Durante il combattimento entrambi gli Uomini Lucertola portano a termine assalti separati, ma devi scegliere quale dei due intendi affrontare. Attacca l'avversario che hai scelto come di consueto. Contro l'altro determina la tua Forza d'Attacco nel solito modo, ma anche se la tua Forza d'Attacco è maggiore non riesci a ferire l'avversario, bensì soltanto a parare il colpo. Ovviamente se la sua Forza d'Attacco è maggiore lui ti ferirà come di consueto. Appena elimini uno dei due Uomini Lucertola, e vinci due scontri con l'altro, vai al **284**.

44

Ben presto arrivi a un altro bivio. Guardando a sinistra vedi la luce del sole che penetra in fondo al tunnel, e ti ricordi che si tratta dell'entrata. Decidi quindi di procedere dritto (vai al **274**).

45

La tua spada rimbalza contro l'armatura dell'Uomo Lucertola, che si volta per affrontarti con la scimitarra.

Uomo Lucertola	Abilità 9	Resistenza 9

Se vinci, vai al **173**.

46

Gli occhi dell'uomo si illuminano appena nomini il cibo; posa l'asta e ti fa cenno di sedere. Mentre divora ciò che gli hai offerto (perdi 1 porzione di Provviste) gli racconti della tua missione. Lui ti racconta che una volta, sulla terraferma, era un ladro, e che era stato catturato e condannato dal Principe Olaf a cinque anni di prigionia sull'Isola del Fuoco. Dopo che gli Uomini Lucertola avevano assunto il governo dell'isola era stato costretto a lavorare nelle miniere d'oro. Un giorno, comunque, era riuscito a fuggire, e da quella volta è rimasto nascosto nella giungla. Ritiene di essere troppo vecchio per affrontare un viaggio verso il continente sopra una zattera, ed è abbastanza contento di vivere in questo covo sull'albero. Gli chiedi se può darti qualche utile informazione, e ti risponde che lo farebbe ben volentieri in cambio di altro cibo. Se pensi di dargli un'altra porzione di Provviste, vai al **149**. Se preferisci minacciarlo vai al **69**.

47

Discendendo il tunnel principale superi una diramazione alla tua destra e il tunnel d'entrata alla tua sinistra. Ad un

certo punto arrivi sul bordo di una parete verticale che scende verso il basso, e alla quale è fissata una scala di legno. Guardi in giù e, anche se non riesci a vedere il fondo, decidi di scendere (vai al **315**).

48

Mentre ti chini per dare un'occhiata a quelle strane uova, una si schiude. Dalla fessura cola un liquido chiaro e vischioso, e successivamente su un lato dell'uovo appare un buco. Vedi una mascella allungata, munita di una fila di denti appuntiti, venir fuori dal buco, seguita da una testa liscia e senza occhi, di colore verde scuro. La bestia annusa l'aria e poi, istintivamente, si getta verso la tua gola. Sfortunatamente hai trovato un nido di Razorjaw, una temibile creatura che si è sviluppata al fine di uccidere tutte le altre specie. Se indossi l'elmetto di Sog, vai al **56**, altrimenti vai al **304**.

49

Rinfoderi la spada e ti rimetti in marcia verso ovest. Il terreno si fa man mano più solido sotto i tuoi piedi, e ben presto ti ritrovi fuori dall'acqua, a camminare attraverso una piana paludosa. Di fronte a te si vedono due colline e decidi di incamminarti verso la gola che le separa (vai al **362**).

50

Dai una spallata alla porta. Lancia due dadi: se il numero uscito è minore o uguale alla tua Abilità, vai al **356**; se è maggiore, vai al **266**.

51

Si sentono distintamente voci di uomini che cantano e rumori di ferro che batte sulla pietra; devi essere vicino al posto di lavoro degli schiavi. Decidi di assalire alle spalle

l'Uomo Lucertola, prendendolo di sorpresa. Raccogli una grande pietra e parti di scatto. L'Uomo Lucertola ti sente, ma non riesce ad evitare che tu lo colpisca alla testa con la pietra. Appena crolla al suolo raccogli il secchio, pensando che contiene dell'acqua che gli schiavi assetati devono desiderare ardentemente. Continui a camminare finché il tunnel si apre in una stanza (vai al **223**).

52

Il veleno nel pungiglione della Vespa Gigante ha compromesso la tua coordinazione. Perdi 1 punto di Abilità. Vai al **141**.

53

Un odore dolciastro si effonde dalla parte superiore del fogliame dell'albero. Cominci a perdere le forze ed hai le vertigini. Quando poi anche le palpebre si appesantiscono, non vedi una grossa pianta rampicante che si cala dai rami superiori, ti si attorciglia attorno al collo e comincia a stringere. Sentendoti soffocare ti svegli e cerchi di afferrare la spada che giace ai tuoi piedi. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **256**; se sei sfortunato, vai al **132**.

54

Mentre ti chini per frugare tra gli abiti del Re Lucertola, ti accorgi che il Gonchong sta staccando la proboscide

dalla testa del suo ospite. Nello stesso istante balza verso di te, nel tentativo di attaccarsi alla *tua* testa. Lancia due dadi: se il risultato è minore o uguale all'Abilità, vai al **244**. Se è maggiore, vai al **260**.

55

Sei di costituzione forte, e il veleno del serpente non ti danneggia troppo seriamente. Perdi 2 punti di Resistenza. Ti bendi la ferita con un brandello di stoffa e riposi un po'. Se vuoi fare uscire dal buco il Serpente a Sonagli usando la spada, vai al **5**. Se preferisci scendere prudentemente lungo il fianco della collina, per arrivare sul fondo della gola e poi dirigerti verso ovest, vai al **119**.

56

Sposti la testa fuori dalla traiettoria di salto del Razorjaw, che va a schiantarsi alla cieca sulla parte dell'elmetto che ti protegge la nuca. Rimbalza all'indietro mentre tu sfoderi la spada per sopprimere il disgustoso animale.

Razorjaw	Abilità 6	Resistenza 5

Se vinci, vai al **20**.

57

Tornato all'incrocio puoi sia svoltare a sinistra (vai al **361**), che continuare dritto lungo il tunnel (vai al **19**).

58

Affondando fino alle ginocchia nella palude ti sforzi di tenere il passo dell'agile Saltatore della Palude. Improvvisamente la creatura svolta verso sud e di nuovo ti fa segno di seguirlo. Se intendi continuare ad andargli dietro, vai al **235**. Se preferisci proseguire verso ovest, vai al **37**.

59

Mentre sali lungo il fianco della collina inciampi in una funicella nascosta, legata a due piccole pile di pietre. I sassi ruzzolano a terra, segnalando all'occupante della caverna la presenza di un intruso. Una Donna delle Caverne dagli occhi selvaggi appare all'entrata della grotta, vestita di pelliccia e munita di una lancia e di una clava di pietra. Fa alcuni passi verso di te e ti scaglia addosso la lancia. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **108**; se sei sfortunato, vai al **255**.

60

Manchi tutti e tre i velocissimi Granniti, e adesso devi combatterli uno alla volta.

	Abilità	Resistenza
1° Grannito	4	3
2° Grannito	3	2
3° Grannito	4	3

Se vinci, vai al **192**.

61

Ti volti per vedere Mungo che lotta contro l'ultimo Pirata rimasto: è il loro capitano! Prima che tu possa accorrere in aiuto, il capitano balza in avanti, trafiggendo Mungo in pieno petto. Il tuo amico manda un grido angosciato e si accascia ricurvo sulla sabbia dorata. Il capitano si volta per affrontarti, con un ghigno grottesco sul volto segnato da uno sfregio nero sulla guancia sinistra. Attacchi il capitano, cercando vendetta per Mungo.

Capitano dei Pirati	Abilità 10	Resistenza 6

Se vinci, vai al **165**.

62

Riesci a scansare la picca, e l'Hobgoblin scappa via atterrito. Attraversi velocemente l'arco per portarti dall'altra parte del crepaccio (vai al **139**).

63

Capanne di fango e guardie degli Uomini Lucertola; ti rendi conto che le miniere d'oro devono essere nei paraggi! Se vuoi passare oltre le capanne di fango per trovare le miniere, vai al **147**. Se prima vuoi vedertela con gli Uomini Lucertola, vai al **329**.

64

Benché tu non lo sapessi, l'anello ha anche un'utilità. Permette al suo portatore di non farsi ingannare da illusioni. Le larve scompaiono, essendosi spezzato l'incantesimo dello Sciamano. Hai superato la prova. Se a questo punto hai superato tutte e tre le prove, vai al **214**, altrimenti qual è la prossima?

Fortuna	Vai al **2**.
Paura	Vai al **75**.
Dolore	Vai al **151**.
Forza	Vai al **220**.
Destrezza	Vai al **335**.

65

Riparti, sperando di trovare presto lo Sciamano, e quando noti un paio di ciuffi d'erba annodati supponi che non sia lontano. Forse sa già che ti trovi nelle vicinanze, e ti fermi a dare un'occhiata in giro. Non c'è segno di vita, soltanto un gabbiano morto che giace su una roccia alla tua destra. Se hai trovato i segni in gesso dello Sciamano, vai all'**89**. Se non hai letto nessun messaggio, vai al **365**.

66

Raccogli la lancia del capo e torni di corsa nella giungla, da dove eri arrivato. Ben presto sei abbastanza lontano dal villaggio e rallenti fino a camminare. Ancora una volta sei rimasto solo ad affrontare la tua missione (vai al **113**).

67

Lo Sciamano ti toglie le ossa dalle mani e immediatamente il dolore svanisce. Comunque non hai superato la prova, e lo Sciamano non ti rivelerà i suoi segreti. Indica la direzione sud-est, dicendo che la colonia penale è da quella parte, e che dovrai affrontare il Gonchong senza il suo aiuto. Gli volti le spalle e scendi lungo il fianco del vulcano, verso la roccaforte del Re Lucertola (vai al **168**).

68

Ora il tunnel è molto stretto, e le travi che sostengono il soffitto sono fessurate e in vari punti fuori posto. Nella luce soffusa provi un senso di claustrofobia, ma continui a camminare, spesso investito da una pioggia di polvere e pietrisco. Il tunnel termina nuovamente con un altro bivio. Cosa fai?

Svolti a sinistra?	Vai al **278**.
Svolti a destra?	Vai al **70**.
Torni indietro?	Vai al **172**.

69

Il vecchio ladrone balza in piedi e si arrampica ancora più in alto sull'albero, imprecando ad alta voce. È molto agile e, visto che hai lo zaino e la spada, ti è impossibile raggiungerlo. Decidi di lasciarlo stare e scendi lungo la liana per continuare verso nord-ovest (vai al **375**).

70

Il tunnel disegna una brusca curva a destra e continua a perdita d'occhio. Appena cominci a discenderlo un boato proveniente dall'alto ti fa fermare. Una trave si incrina ed improvvisamente l'intero soffitto ti crolla addosso. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **345**; se sei sfortunato, vai al **175**.

71

Continui a farti strada rumorosamente tra la vegetazione lussureggiante, ma purtroppo non ti accorgi che sei Pigmei ti stanno seguendo da un bel po'. Prima di uscire allo scoperto ti circondano, con le cerbottane puntate contro di te. Se desideri comunicare con loro, vai al **276**. Se preferisci combattere, vai al **359**.

72

I segni formulano una semplice richiesta, lasciata dallo Sciamano che stai cercando. Ti viene detto di trovare una piuma da infilare tra i capelli per avere un incontro pacifico. Ti chiedi come lo Sciamano faccia a sapere che lo stai cercando, e ti rendi conto che è importante trovare una piuma. Ti metti immediatamente alla ricerca (vai al **30**).

73

Fai di tutto per colpire il Rospo mentre ti salta addosso, ma la lama lo manca. Terrorizzato, vieni steso a terra dall'enorme anfibio che ti affonda nel braccio i suoi denti

appuntiti. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **217**; se sei sfortunato, vai al **396**.

74

L'Uomo Lucertola che si sta avvicinando non sospetta di te e della banda di Nani, quindi riesci a passare senza inconvenienti (vai al **114**).

75

Lo Sciamano cammina verso di te e ti tocca la testa con la punta delle dita. La tua mente si riempie di immagini terribili e minacciose, talmente reali che vorresti gridare dal terrore. Hai la polvere rossa sul viso? Se sì, vai al **155**; altrimenti vai al **131**.

76

La lancia fende l'aria, colpendoti alla spalla e mandandoti a terra. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo vedi l'uomo che hai salvato portarsi al tuo fianco per toglierti la lancia dalla spalla. Ti solleva e ti aiuta a correre al riparo in una della capanne, mentre gli altri Cacciatori di Teste tornano all'attacco. All'interno della capanna l'uomo si arma di spada e di una clava dalla punta di ferro. Ti guarda con un largo sorriso in segno di gratitudine, poi improvvisamente esce di corsa dalla capanna, gridando con tutta la voce che ha. Lo osservi mentre parte all'attacco contro un gruppo di Cacciatori di Teste che avanzano, in preda ad una strana, furibonda frenesia. Prima di soccombere sotto i loro colpi riesce ad abbatterne tre. Esci barcollando dalla capanna per combattere i restanti Cacciatori di Teste, ma solo uno, il capo, avanza per affrontarti; gli altri si voltano e se la danno a gambe.

Capo dei Cacciatori	Abilità 8	Resistenza 8

Se vinci, vai al **66**.

77

La porta si spalanca: vedi un grottesco Uomo Lucertola che conduce a forza nel laboratorio un Nano con le mani e i piedi incatenati. Sta trascinando il poveretto verso la porta che dà nel magazzino. Se vuoi balzar fuori dal tuo nascondiglio per attaccare il mutante, vai al **289**. Se preferisci aspettare che entrino nel magazzino prima di uscire allo scoperto, vai al **91**.

78

Ti acquatti nel recesso più oscuro che riesci a trovare. Il rumore di passi si fa sempre più distinto, quindi vedi un Uomo Lucertola che sta portando un secchio di ferro. Ti passa accanto senza notarti, lagnandosi per la pesantezza del secchio. Lo segui lungo il tunnel a una distanza di sicurezza. Se hai bevuto una Pozione di Goffaggine, vai al **154**; se non l'hai bevuta, vai al **184**.

79

Sali in cima alla collina ed entri nella grotta, in cui ristagna un odore di marcio e di stantìo. Le poche cose che possedeva sono sparse sul pavimento, in mezzo ai rifiuti. Stai per uscire dalla caverna quando ti accorgi di una ciotola d'argilla seminascosta in un recesso, accanto al giaciglio di pelliccia della Donna delle Caverne. Nella ciotola c'è della polvere rossa. Cosa fai?

La spalmi sul viso?	Vai al **332**.
Ne ingoi un po'?	Vai al **97**.
Lasci la grotta senza toccarla?	Vai al **17**.

80

Recidi un grappolo di banane e scendi dall'albero. La frutta è dolce e succulenta, e guadagni 2 punti di Resistenza. Ritenendoti soddisfatto ti rannicchi nel tuo giaciglio

per passare la notte. Guardando in alto vedi delle sottili nubi, dalle ombre rosate e violacee, scurirsi gradualmente mentre la notte prende il sopravvento sul giorno. Nonostante il rumore assordante di migliaia di insetti che si godono l'aria fresca della notte, ben presto ti addormenti. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **388**; se sei sfortunato, vai al **348**.

81

Mentre continui ad avanzare lentamente nel sottobosco senti un formicolìo alla nuca, ed hai l'impressione di essere osservato. Ti volti, con la spada sguainata, ed osservi le foglie per vedere se si muovono. Proprio in quel momento tre uomini dalla pelle scura escono allo scoperto, con indosso soltanto uno stretto perizoma. Sono armati di clave di ferro e di lunghe lance, ma ciò che ti allarma di più sono le loro cinture, alle quali portano appese numerose teste umane rimpicciolite. I Cacciatori di Teste cominciano a litigare su chi deve ucciderti, per guadagnare il diritto di portare la tua testa alla cintura. Alla fine uno di loro avanza. Combattili uno alla volta.

	Abilità	Resistenza
1° Cacciatore di Teste	6	6
2° Cacciatore di Teste	7	6
3° Cacciatore di Teste	6	7

Se vinci, vai al **177**.

82

Sali di corsa la scala finché non raggiungi una porta di legno. Abbassi lentamente la maniglia e socchiudi la porta. Dall'altra parte, sulla terrazza che sormonta il bastione, vedi il dannato Re Lucertola che agita i pugni e incita le sue truppe. Un Leone Nero siede obbediente al suo fianco, ma è il Gonchong sulla testa del Re Lucertola che ti fa

tremare. Tiri un profondo respiro e avanzi verso il bastione. Mandi un segnale ai tuoi compagni e chiami forte il Re Lucertola. Il mostro non si degna neppure di guardarti, ma schiocca le dita per aizzarti contro il Leone Nero.

Leone Nero Abilità 11 Resistenza 11

Se vinci, vai al **203**.

83

Il fianco della collina è abbastanza scosceso, e scivoli sul pietrisco: cadi, rotolando giù per la collina. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **334**; se sei sfortunato, vai al **281**.

84

La porta si apre in un passaggio che corre a sinistra a e destra. Guardando a destra vedi che giunge a un punto morto, quindi svolti a sinistra. Nella parete di destra c'è un'altra porta sulla quale si legge la parola "Carceriere". Più avanti il corridoio volta bruscamente a sinistra, e arriva davanti a una scala a chiocciola. Se vuoi aprire la porta, vai al **195**; se preferisci camminare fino alla scala a chiocciola, vai all'**8**.

85

Mentre i tre Granniti corrono verso di te, cerchi di colpire le loro dure corazze, prima che ti azzannino la gamba con i loro denti acuminati. Lancia un dado. Se esce 1 o 2, vai al **60**; se esce 3 o 4, vai al **239**; se esce 5 o 6, vai al **112**.

86

I Pigmei sembrano sbalorditi per la tua audacia e cominciano a ridere. Uno di loro avanza e ti offre noci e bacche. Se desideri mangiarle, vai al **18**; in caso contrario, vai al **295**.

87

Appena sei abbastanza vicino l'uomo salta sulla zattera. Ha uno sguardo selvaggio e suda abbondantemente. È delirante per la febbre ed è impossibile comunicare con lui. Improvvisamente estrae un pugnale da sotto i vestiti e cerca di colpirti. Non hai tempo per sfoderare la spada e sei obbligato a combatterlo a mani nude.

Prigioniero Delirante	Abilità 6	Resistenza 5

Devi sottrarre 3 punti di Forza d'Attacco in ogni scontro, visto che combatti disarmato. Appena vinci il secondo scontro, vai al **130**.

88

Decidi di costruire una zattera per risalire il fiume contro corrente. L'acqua non è molto profonda e non ti è difficile raggiungere alcuni alberelli sulla riva opposta. Se possiedi un'ascia, vai al **179**; altrimenti vai al **305**.

89

Ti avvicini al gabbiano e gli togli una piuma dall'ala. Usando lo spago che hai nello zaino te la leghi dietro la testa e continui a camminare, non senza un po' di imbarazzo (vai al **269**).

90

Il vecchio tira fuori dalla tasca un pezzo di filo metallico uncinato e te lo porge orgogliosamente. Vedendo la tua perplessità ti spiega: «È un grimaldello; l'ho usato per liberarmi le gambe dai ceppi di ferro prima di fuggire dalla miniera. Potrebbe farti comodo, nel caso tu venissi catturato». Ringrazi il vecchio e scendi dalla liana per riprendere il cammino in direzione nord-ovest (vai al **375**).

91

Appena il mutante e il suo prigioniero escono dal laboratorio, sgusci fuori da sotto la panca e attraversi la porta aperta (vai al **180**).

92

L'acqua che bevi ti rinfranca. Guadagni 1 punto di Resistenza. Mentre stai bevendo noti un cofanetto di legno che giace sul fondo del lago. Se vuoi entrare coi piedi nell'acqua per recuperare lo scrigno, vai al **259**. Se preferisci riprendere il cammino verso ovest, vai al **222**.

93

Prendi accuratamente la mira e lanci il pugnale. La traiettoria è perfetta e il pugnale va a conficcarsi nel frutto, facendolo cadere dalla pietra. Hai superato la prova. Se a questo punto hai già superato tutte e tre le prove, vai al **214**, altrimenti qual è la prossima?

Fortuna	Vai al **2**.
Paura	Vai al **75**.
Dolore	Vai al **151**.
Mutazione	Vai al **183**.
Forza	Vai al **220**.

94

Gli stivali calzano a meraviglia. Fai una corsetta in cerchio ma non succede nulla, né di buono né di cattivo, quindi decidi di tenerli ai piedi.
Adesso, se non l'hai già fatto, puoi:

Bere il liquido della fiala.	Vai al **311**.
Aprire la sacca.	Vai al **26**.
Mettere l'anello al dito.	Vai al **297**.

Se non desideri fare nulla di tutto ciò puoi riprendere il cammino verso ovest, attraverso il piano erboso (vai al **222**).

95

L'Uomo Lucertola Mutante salta giù dallo Stiracosauro e avanza verso di te con l'alabarda puntata.

Uomo Lucertola Mutante	Abilità 9	Resistenza 9

Se vinci, vai al **133**.

96

Stai in guardia, aspettando che gli altri Pigmei attacchino. Invece non fanno altro che raccogliere il corpo del loro compagno morto per poi dileguarsi silenziosamente nel sottobosco. Ancora una volta vieni lasciato solo, a continuare il tuo viaggio verso ovest (vai al **7**).

97

È quasi impossibile ingoiare la polvere: ne respiri una certa quantità e cominci a tossire. È come se ti stessero bruciando i polmoni. Perdi 2 punti di Fortuna e 1 punto di Resistenza, ma dopo un po' il dolore si attenua. Ora ti spalmi un po' di polvere sulla faccia (vai al **332**) o abbandoni la caverna lasciando stare la polvere (vai al **17**)?

98

Lentamente, ma con decisione, sollevi il masso dal terreno. Lo Sciamano ti fa segno di posarlo, soddisfatto della tua forza. Hai superato la prova. Se a questo punto hai

superato tutte e tre le prove, vai al **214**; altrimenti qual è la prossima?

Fortuna	Vai al **2**.
Paura	Vai al **75**.
Dolore	Vai al **151**.
Mutazione	Vai al **183**.
Destrezza	Vai al **335**.

99

L'Orco non possedeva nulla che potrebbe esserti utile, quindi continui a costruire l'imbarcazione. Un'ora più tardi hai raccolto sufficiente legname per una piccola zattera. La leghi con delle piante rampicanti e la trascini nel fiume. Usando una pertica sottile ma robusta, sei ben presto in grado di risalire il fiume (vai al **387**).

100

La frutta è succosa ed ha un sapore delizioso. Guadagni 1 punto di Resistenza. Ora che ti sei rinfrancato ti rimetti in marcia, mentre ancora ti stai pulendo il succo appiccicaticcio dalla bocca. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **352**; se sei sfortunato, vai al **160**.

101

Vedi un carretto di legno rovesciato su un fianco, che blocca il passaggio in mezzo al tunnel. Gli giace accanto un corpo scheletrico, piccolo e scomposto, forse il cadavere di un Nano. Un foro di trivellazione circolare si apre nel tunnel proprio in quel punto, facendoti venire il dubbio che uno Scavatore delle Rocce possa aver assalito il malcapitato Nano. Il tunnel continua a perdita d'occhio, ma non presenta alcun segno di vita. Se desideri infilarti nel foro di trivellazione, vai al **10**. Se vuoi scavalcare il carretto e proseguire lungo il tunnel, vai al **321**.

102

Torni indietro di corsa attraverso il sottobosco, incurante dei rami taglienti e delle spine che ti graffiano. Più avanti vedi un tronco d'albero cavo, nel quale dovresti riuscire ad infilarti. Se desideri rischiare di nasconderti nel tronco, vai al **16**; se preferisci continuare a correre, vai al **169**.

103

Il prurito è quasi insopportabile, ma il peggio deve ancora venire. Cominci improvvisamente a sudare e successivamente a tremare. Sei al primo stadio della malaria. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo controlla il punteggio di Resistenza: se è maggiore o uguale a 12, vai al **15**; se è minore o uguale a 11, vai al **316**.

104

Ti alzi e guardi nello zaino. Le Provviste (se te ne erano rimaste) si sono bagnate e non sono più commestibili, ma tutto il resto è intatto. Non hai altra scelta che continuare il cammino (vai al **197**).

105

Temendo ciò che può nascondersi nella fitta vegetazione, non smetti un attimo di stare all'erta e ti guardi costantemente in giro. Ad un tratto, a metà altezza di un albero alla tua sinistra, vedi una grezza piattaforma ed una liana che pende. Se vuoi arrampicarti sulla piattaforma, vai al **286**; se preferisci continuare, vai al **375**.

106

Dopo aver detto un paio di parole, ti rendi conto che la ragazza non ti capisce. Forse è stata abbandonata da piccola sull'Isola del Fuoco, ed è sempre vissuta allo stato selvaggio. Si ritrae impaurita, emettendo alcuni suoni indirizzati alla Tigre. Chiaramente è il caso di lasciarla in pace, quindi indietreggi lentamente, sperando di non spaventarla. A una distanza di sicurezza ti volti e ti incammini velocemente verso la vallata, per ricongiungerti agli schiavi liberati (vai al **279**).

107

I massi ti piovono addosso, e inevitabilmente uno ti colpisce. Lancia un dado: se fai 1 o 2, vai al **210**; se fai 3 o 4, vai al **336**; se fai 5 o 6, vai al **245**.

108

La lancia sibila sopra la tua testa, andando a cozzare contro le rocce dietro di te. La Donna delle Caverne grugnisce per la rabbia e avanza per attaccarti con la clava.

Donna delle Caverne	Abilità 5	Resistenza 5

Se vinci, vai al **79**.

109

Appoggi le labbra sull'imboccatura del corno e soffi con tutto il fiato che hai in corpo. Appena i tuoi compagni sentono il suono del corno riprendono immediatamente coraggio, e l'andamento della battaglia muta rapidamente. Tra i ranghi delle truppe avversarie ormai regna il disordine più totale, mentre i tuoi compagni incalzano con sempre maggior vigore. Raggiungete i cancelli del forte e li oltrepassate, entrando nel cortile centrale. Se desideri varcare la doppia porta che si trova nel muro alla tua sinistra, vai al **268**; se preferisci infilarti nella porta che si trova di fronte, nel muro più lontano, vai all'**84**.

110

Non è solo la tua pelle allergica alle spore dei funghi, ma neppure il tuo stomaco le sopporta: hai delle violente

convulsioni a causa dei funghi velenosi che hai mangiato. Perdi 3 punti di Resistenza e 1 punto di Fortuna. Se sei ancora vivo, gradualmente cominci a sentirti meglio e ti rimetti in marcia attraverso il sottobosco (vai al **224**).

111

La ferocia con cui il Re Lucertola ti attacca è sconcertante. Uno dopo l'altro i colpi della sua spada di fuoco ti piombano addosso, e non puoi fare altro che provare a difenderti.

Re Lucertola	Abilità 12	Resistenza 15

Se vinci, vai al **153**.

112

Riesci a fermare due dei velocissimi Granniti, ma devi combattere contro il superstite.

Grannito	Abilità 4	Resistenza 3

Se vinci, vai al **192**.

113

Ti fai strada lentamente attraverso la fitta giungla, non del tutto sicuro della direzione presa. Dopo un po' cogli un fugace balenìo del sole tra gli alberi. Ti è sufficiente per orientarti, quindi punti a ovest (vai al **7**).

114

I Nani percorrono velocemente i tunnel, grazie alla loro conoscenza della complessa rete di passaggi, acquisita nei diversi mesi di schiavitù. Dopo un po' si fermano ed uno di loro ti bisbiglia all'orecchio che un altro gruppo di prigionieri è al lavoro dietro la prossima curva. Senti il rumore sordo di picconi e di mazze che colpiscono la roccia, e dici ai Nani di continuare a camminare finché non manderai loro un segnale: quello sarà il momento per attaccare le guardie che sorvegliano i prigionieri. Percorrete la curva, dietro la quale vedi un gruppo di uomini e di Elfi incatenati che lavorano una superficie rocciosa. Due Guardie Orchi stanno gridando di fare più in fretta. Vedendovi rimangono sorpresi, ma non si accorgono del tuo travestimento finché non vi siete avvicinati. Allora lanciano un grido di battaglia e sfoderano le spade. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **265**; se sei sfortunato, vai al **138**.

115

La lancia trafigge il maiale e lo obbliga a una brusca fermata. Raccogli un po' di legna e prepari il fuoco, ansioso di arrostirlo. Quando è finalmente cotto ti siedi per terra e ti godi il tanto desiderato banchetto. Guadagni 3 punti di Resistenza. Ora che hai rimesso in sesto le forze riprendi la marcia verso ovest (vai al **170**).

116

Il cibo è davvero appetitoso e ti siedi per gustarlo. Guadagni 2 punti di Resistenza. Quando hai terminato senti improvvisamente un frusciare di sterpi alle tue spalle. Il proprietario del cibo aveva tutte le ragioni di appenderlo all'albero: era l'unico sistema per renderlo inaccessibile all'Orso che è sul punto di attaccarti.

Orso	Abilità 10	Resistenza 9

Se vinci, vai al **247**. Puoi anche *scappare* dopo il secondo scontro (vai al **27**).

117

Mentre continui l'arrampicata il vecchio passa a un'azione difensiva. Una raffica di noci di cocco ti viene scagliata addosso, e sebbene tu gli dica che non intendi fargli alcun male, quello continua a tirarti dietro qualsiasi cosa gli capiti sotto tiro, sempre gridando «Vai via!» con tutta la voce che ha. Nel momento in cui raggiungi la piattaforma ti ritrovi con un paio di dolorosi bernoccoli in testa (perdi 1 punto di Resistenza). Ora l'uomo è interamente visibile nella parte più lontana del nascondiglio: indossa soltanto un paio di calzoncini di tela, e ti attende nervosamente con un bastone di bambù in mano. Cosa fai?

Gli offri alcune delle Provviste?	Vai al **46**.
Lo lasci in pace, scendi e continui verso nord-ovest, attraverso il sottobosco?	Vai al **375**.
Sali sulla piattaforma e gli strappi di mano il bastone di bambù?	Vai al **349**.

118

Cadi all'indietro, tentando disperatamente di aggrapparti a qualcosa, ma piombi pesantemente al suolo. Perdi 1

punto di Resistenza. Senza perder tempo ti arrampichi nuovamente sull'albero, trafiggendo la Tarantola con la spada. Vai all'**80**.

119

Per terra, sulla sabbia sottile, noti delle orme che conducono fuori dalla valle. Si interrompono bruscamente davanti a te, mostrando segni di lotta. Due paia di impronte di piedi proseguono lungo la gola, seguiti da due lunghe strisce dritte, come se qualcuno si fosse tirato dietro un corpo. Mentre segui le tracce ti accorgi di un oggetto che luccica sulla sabbia. Lo sposti col piede e ti accorgi che si tratta di una tabacchiera ovale d'ottone. Raccogliendola, vedi che ha un coperchio apribile. Se desideri aprire la tabacchiera, vai al **41**. Se preferisci buttarla via e continui a seguire le impronte, vai al **325**.

120

La parola "Gonchong" riempie l'Hobgoblin di paura. Lancia un grido di terrore e ti getta contro la picca. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **62**; se sei sfortunato, vai al **240**.

121

Gli Elfi e gli umani che stavano lavorando si rallegrano quando anche il secondo Orco viene trucidato. I Nani li liberano dalle catene. Ora ti ritrovi con quattordici amici che ti aiuteranno a concludere la tua missione. Uno di loro è originario della Baia delle Ostriche e, nonostante la gioia che prova per la liberazione, è rattristato dalla notizia della morte di Mungo. Armati dei loro attrezzi di lavoro, i prigionieri ti chiedono di guidarli all'attacco del forte usato come campo di prigionia, dove risiede ancora il Re Lucertola, protetto dai suoi schiavi mutanti e dalle guardie scelte. Sei d'accordo, e ricominci ad attraversare i tunnel

per liberare il resto degli schiavi delle miniere. Lancia un dado: se fai 1 o 2, vai al **251**; se fai 3 o 4, vai al **293**; se fai 5 o 6, vai al **32**.

122

Pulisci la spada da quel sangue denso e vischioso, e ancora una volta ti incammini faticosamente verso ovest, chiedendoti quale altra creatura potrebbe tenderti un agguato nelle nere acque della terra paludosa. Vai al **37**.

123

Anche se il Re Lucertola è in preda al terrore, il Gonchong lo obbliga ad attaccarti con la sua micidiale spada infuocata. Impaurita dalle fiamme, la scimmia ti salta giù dalla spalla e sparisce. Adesso il Re Lucertola non ha più paura, e ti attacca immediatamente con una violenza impressionante (vai al **346**).

124

Il veleno del serpente è troppo potente per essere neutralizzato dal tuo fisico, quindi perdi conoscenza. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **156**; se sei sfortunato, vai al **357**.

125

Stai quasi per svenire per il dolore quando lo Sciamano avanza verso di te e si riprende le ossa. Hai superato la prova. Se a questo punto hai superato tutte e tre le prove, vai al **214**; altrimenti qual è la prossima?

Fortuna	Vai al **2**.
Paura	Vai al **75**.
Mutazione	Vai al **183**.
Forza	Vai al **220**.
Destrezza	Vai al **335**.

126

Prendi lo zaino e tiri fuori tre porzioni di Provviste per dividerle tra i Pigmei. Questi annusano il cibo prima di assaggiarlo: poi si scambiano delle occhiate, ed immediatamente smettono di masticare. Improvvisamente sputano i bocconi, esprimendo il loro seccato disgusto. Uno di loro fa segno agli altri di attaccare, ma ha appena afferrato la clava che porta alla cintola, quando si piega in avanti tenendosi lo stomaco. Gli altri cominciano anch'essi a barcollare; il tuo cibo li ha fatti star male. Non perdi altro tempo, e ti metti a correre a gambe levate attraverso il sottobosco, diretto verso ovest (vai al **7**).

127

L'Hobgoblin è davvero molto stupido, visto che crede che tu sia una guardia del Re Lucertola. Comunque ti punta contro la lancia e ti chiede con una voce cavernosa: «Qual è la parola d'ordine?» Cosa rispondi?

«Cosa?»	Vai al **193**.
«Gonchong»	Vai al **120**.
«Isola del Fuoco»	Vai al **287**.

128

L'acqua del laghetto ha un aspetto fresco ed invitante, anche se tu non sei del tutto tranquillo a causa di un cumulo di alghe verdi che galleggia in superficie. Appena ti chini per bere vieni colpito da un getto di liquido che parte dal laghetto, e precisamente da una bocca verde spalancata che appare sull'acqua. Lancia due dadi: se il numero uscito è minore o uguale all'Abilità, vai al **248**; se è maggiore, vai al **351**.

129

Strappi dalle mani dello stregone l'asta, che si trasforma all'istante in una sbarra di ferro, ardente come se fosse stata tolta direttamente dal braciere di un maniscalco. Perdi 2 punti di Resistenza, 1 punto di Abilità e 1 punto di Fortuna per aver aggredito così stupidamente il potente Sciamano. Lasci cadere a terra la sbarra di ferro e resti a guardarla, incredulo. Se ora desideri parlare allo Sciamano, vai al **324**; se preferisci attaccarlo con la spada, vai al **157**.

130

Gli sferri un pugno in pieno viso e lo butti nel fiume. L'uomo lancia un grido, ma non tenta di risalire sulla zattera. Lasciandolo indietro provi un certo rimorso, ma la missione deve andare avanti a tutti i costi (vai al **14**).

131

Non riesci a controllare la mente e ad evitare di gridare a più non posso. Non hai superato la prova, e lo Sciamano non ti rivelerà i suoi segreti. Le terribili immagini svaniscono e lo Sciamano indica la direzione sud-est, dicendo che la colonia penale è da quella parte e che dovrai affrontare il Gonchong senza il suo aiuto. Gli volti le spalle e scendi lungo il fianco del vulcano, verso la roccaforte del Re Lucertola (vai al **168**).

132

Allunghi il più possibile il braccio, ma non riesci a raggiungere la spada. La morsa della pianta rampicante si fa più stretta e ben presto perdi conoscenza. Sei caduto preda di un albero carnivoro, e la tua missione si conclude nell'umida oscurità della giungla.

133

Il mutante ha uno scudo, che decidi di prendere visto che è leggero e solido allo stesso tempo. Guadagni 1 punto di Abilità. La colonia penale non deve essere troppo lontana, quindi non perdi altro tempo e ti rimetti in marcia (vai al **218**).

134

Gradualmente ti torna la vista e recuperi la spada. Se desideri ancora bere nel laghetto, vai al **92**; se preferisci dirigerti subito verso ovest, vai al **222**.

135

All'incrocio puoi sia continuare diritto (vai al **39**), che svoltare a destra (vai al **361**).

136

Infili la frusta nella cintura e intanto pensi alla prossima mossa. Se desideri prendere un coltello arrugginito, vai al **275**; se preferisci andare direttamente verso la porta in fondo alla stanza, vai al **312**.

137

Gesticolando fai capire ai Pigmei che non hai intenzione di dar loro proprio nulla. Ti guardano seccati, e ad un tratto ti lanciano addosso le loro frecce. Lancia un dado per determinare il numero di frecce che ti si conficcano in corpo, e sottrai 1 punto di Resistenza per ciascuna. Se sei ancora vivo, vai al **373**.

138

Uno degli Orchi brandisce la spada contro di te, invitandoti al combattimento.

Guardia Orco	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai al **121**. Puoi anche *scappare* tornando indietro dai Nani (vai all'**11**).

139

Ancora una volta ti dirigi verso sud-est, camminando su sabbia e rocce. Di fronte a te, a cavallo di un destriero simile a un dinosauro, c'è un rettile armato di tutto punto. È un Uomo Lucertola Mutante in groppa a uno Stiracosauro. L'Uomo Lucertola incita la bestia al trotto perché ti attacchi.

Stiracosauro	Abilità 11	Resistenza 10

Se vinci, vai al **95**.

140

Cadi a terra, ma senza farti male. Ti rialzi per proseguire, ma non vai molto lontano visto che il tunnel arriva a un punto morto. Non ti resta che tornare all'ultimo incrocio (vai al **378**).

141

Riparti in cerca dello Sciamano (vai al **399**).

142

Mentre corri ti guardi alle spalle, per vedere se la ragazza e la Tigre si sono lanciate all'inseguimento. Fortunatamente non sono in vista. Rallenti fino a camminare normalmente, e scendi nella vallata per ricongiungerti agli schiavi liberati (vai al **279**).

143

Strappi un paio di foglie che crescono rigogliose su una pianta a forma di imbuto, e te le sfreghi furiosamente sul viso gonfio. Il sollievo è immediato e fortunatamente ti passa il prurito. Se desideri ancora mangiare i funghi, vai al **110**. Se preferisci rimetterti in marcia attraverso il sottobosco, vai al **224**.

144

La spada trafigge il cuore dell'Uomo Lucertola, uccidendolo all'istante (vai al **173**).

145

Mentre infili lentamente la mano nel buco vieni attanagliato da un brivido di terrore: hai sentito un inconfondibile sibilo. Cerchi di ritirare la mano prima che i denti di un Serpente a Sonagli ti affondino nella carne, ma il rettile è troppo veloce: hai già il veleno nel sangue. Non perdi tempo e incidi la ferita con la spada per far uscire il sangue.

Se la tua Resistenza è di 18 punti o meno, vai al **264**; se è superiore, vai al **55**.

146

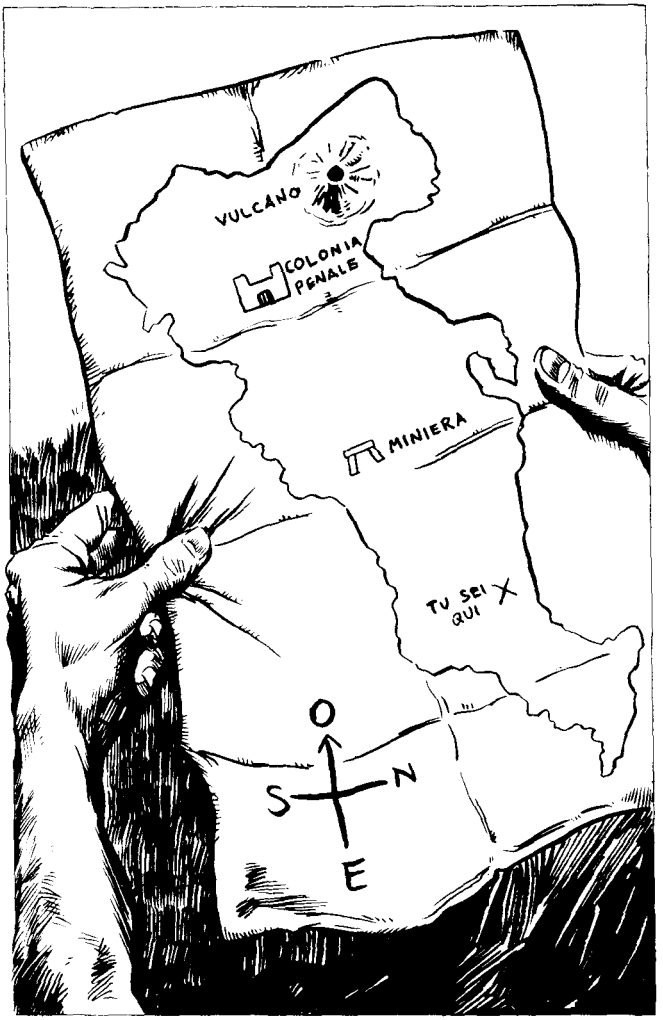
Il cespuglio ha delle spine con la punta avvelenata. Perdi 3 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo ti dirigi risolutamente verso la colonia penale (vai al **291**).

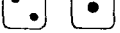
147

Dietro le capanne, il sentiero prosegue attraverso gli alberi fino alla parete rocciosa di una ripida collina. Nel centro della parete rocciosa vedi l'entrata quadrata di una miniera che si inoltra all'interno della collina. Ci sono diverse impronte di passi che entrano ed escono dalla miniera. Entri con prudenza, tenendoti addossato alla parete. Il tunnel è illuminato da torce che diffondono una luce piuttosto tetra. Hai la sensazione di scendere all'interno della collina e ben presto arrivi a un bivio. Se desideri svoltare a sinistra, vai al **274**. Se vuoi svoltare a destra, vai al **28**.

148

Non lontano dal luogo dove hai deciso di riposarti trovi una macchia di banani. La frutta non è a portata di mano, e per prenderla devi arrampicarti sugli alberi. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai all'**80**; se sei sfortunato, vai al **13**.


VULCANO
COLONIA PENALE
MINIERA
TU SEI QUI
X
O
N
S
E



149

Il vecchio prende il cibo e, servendosi di un carboncino, comincia ad abbozzare una mappa dell'isola su un pezzo di stoffa. Ti indica la vostra posizione e segna anche la collocazione della miniera e della colonia penale, che è anche la dimora del Re Lucertola. Pieghi la mappa e la metti nello zaino. Proprio mentre stai per scendere dalla liana, il vecchio aggiunge: «E in cambio di ancora un pochino del tuo delizioso cibo, ti darei qualcosa di veramente utile». Se desideri dargli un'altra porzione di Provviste, vai al **90**. Se preferisci scendere per proseguire verso nord-ovest, vai al **375**.

150

Riesci in qualche modo a sfuggire all'ira del torrente e crolli senza fiato sulla riva destra. La furia dell'Elemento Acqua si placa appena ti distendi esausto sul fango. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **104**; se sei sfortunato, vai al **159**.

151

Lo Sciamano ti porge le due ossa, dicendo di prenderne una in ciascuna mano. Immediatamente tutti i muscoli cominciano a gonfiarsi, e ti senti come se ti stessi gonfiando internamente. Hai la sensazione di essere sul punto di scoppiare, e il dolore è straziante. Se implori lo Sciamano di smettere di farti soffrire, vai al **67**; se stringi i denti e cerchi di sopportare, vai al **125**.

152

Dietro la capanna vedi una stretta mulattiera che risale il fianco della collina. Cammini arrancando per un po' di tempo, e quando arrivi in cima sei completamente esausto. Prendi una sorsata d'acqua dalla borraccia e ti rendi conto che la mancanza d'acqua potrebbe essere un problema su

quest'isola. Guardando a ovest vedi la spaventosa sagoma del vulcano dormiente che torreggia sopra gli alberi, ma non c'è traccia di vita, se si esclude una cacofonia di rumori di uccelli e di insetti. La luce sta scomparendo, quindi decidi di accamparti per la notte dietro ad alcune rocce. Non dormi molto bene e alle prime luci ti svegli, impaziente di rimetterti in marcia. Decidi di incamminarti tra gli alberi, verso ovest (vai al **391**).

153

L'ultimo colpo fatale fa stramazzare il Re Lucertola sul pavimento in pietra. Cosa fai?

Ti volti per salutare le truppe?	Vai al **188**.
Recidi la proboscide del Gonchong?	Vai al **384**.
Frughi tra gli abiti del Re Lucertola?	Vai al **54**.

154

Inciampi su una pietra del pavimento, e mentre cerchi di mantenerti in equilibrio ti cade la spada. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato, vai al **38**; se sei sfortunato, vai al **319**.

155

Le proprietà magiche della polvere rossa ti aiutano a controllare la mente, e gradualmente riesci a sopportare il terribile incubo. Hai superato la prova. Se a questo punto

hai superato tutte e tre le prove, vai al **214**; altrimenti, qual è la prossima?

Fortuna	Vai al **2**.
Dolore	Vai al **151**.
Mutazione	Vai al **183**.
Forza	Vai al **220**.
Destrezza	Vai al **335**.

156

Giungi a un passo dalla morte, ma riesci ugualmente a sopravvivere al veleno del serpente. Tuttavia rimani seriamente indebolito. Dopo aver ripreso conoscenza ti riposi, ma ti ritrovi con nuove caratteristiche: Abilità 5 e Resistenza 4. Se cerchi di far uscire dalla tana il Serpente a Sonagli con l'aiuto della spada, vai al **5**. Se preferisci scendere lentamente fino al fondovalle per poi dirigerti a ovest, vai al **119**.

157

Attaccare il potente mago è stato un terribile errore. Un semplice incantesimo pronunciato dalle sue labbra trasforma la tua spada in un serpente, che si contorce fino ad arrotolarsi attorno al tuo braccio. Gridi dal terrore e cerchi di liberarti. La lotta è breve e inutile, dato che i denti del rettile contengono un veleno mortale che ti uccide quasi all'istante.

158

Il terreno sotto i tuoi piedi diventa sempre più molle, finché non sprofondi ad ogni passo nel fango fino alle ginocchia. Continuare il cammino è sempre più difficoltoso, e cominci a preoccuparti: davanti ai tuoi occhi c'è solo una distesa d'acqua scura, interrotta occasionalmente da fitti gruppi di canne che emergono in superficie. Nonostante tutto continui a camminare risolutamente, ma sei costretto a fermarti vedendo un arto tentacolare che emerge dalla fanghiglia; improvvisamente ecco apparire un altro tentacolo: appartengono ad una bestiaccia simile a una piovra, dalla pelle verde scuro e piena di protuberanze, che si sta sollevando in piedi sulle sue sei gambe tentacolari. È l'orripilante Succhiatore di Fango e tu devi combatterlo. Se hai una lancia, vai al **394**. In caso contrario devi affrontarlo con la spada.

Succhiatore di Fango	Abilità 10	Resistenza 9

Durante ogni assalto sottrai due punti dalla Forza d'Attacco a causa della stanchezza e della mancanza di mobilità. Se vinci, vai al **122**.

159

Eri troppo preoccupato per notarlo, visto che stavi nuotando per salvarti la vita, ma la forza dell'acqua ti ha strappato lo zaino. Tutte le provviste e le cose che possedevi sono state trascinate via dalla corrente. Perdi 2 punti di Fortuna. Fortunatamente la spada è rimasta nel fodero. Non ti resta altro che proseguire il viaggio a piedi (vai al **197**).

160

Senti un ronzìo sopra la testa e guardi in alto: c'è una Vespa Gigante che sta puntando verso di te, attratta dal dolce odore del succo della frutta. Fai appena in tempo a sfoderare la spada per difenderti.

Vespa Gigante	Abilità 6	Resistenza 6

Se vinci senza perdere nessuno scontro, vai al **141**. Se vinci, ma perdendo almeno uno scontro durante il combattimento, vai al **52**.

161

Dopo aver preso il mantello dell'Uomo Lucertola, per camuffarti, fai allineare i Nani, in modo da sembrare una guardia assegnata a un gruppo di schiavi in catene. Fai schioccare la frusta sorridendo e ti metti in marcia lungo il tunnel. Segui i Nani negli infiniti passaggi, sempre più nelle profondità della miniera. Attraversando un'altra diramazione del tunnel vedi un Uomo Lucertola che si incammina verso di te. *Tenta la Fortuna*: se sei fortunato, vai al **74**; se sei sfortunato, vai al **262**.

162

Nessun tentativo di forzare la maniglia riuscirà ad aprire la porta. Se vuoi provare a sfondarla, vai al **50**. Se preferisci tornare nel cortile per cercare di aprire l'altra porta, vai all'**84**.

163

Gli Uomini Lucertola ti vedono, e la loro reazione è immediata. Devi combatterli contemporaneamente.

	Abilità	Resistenza
1° Uomo Lucertola	9	8
2° Uomo Lucertola	8	8

Durante il combattimento entrambi gli Uomini Lucertola portano a termine ogni scontro separatamente, ma devi scegliere contro quale dei due combattere. Attacca l'avversario che hai scelto come in un combattimento normale. Contro l'altro getta i dadi per determinare la tua Forza

d'Attacco, come al solito, ma tieni presente che anche se è maggiore non ferisci il nemico; è come se avessi soltanto parato il colpo. Chiaramente se la sua Forza d'Attacco è maggiore, tu vieni ferito come al solito. Se vinci, vai al **368**.

164

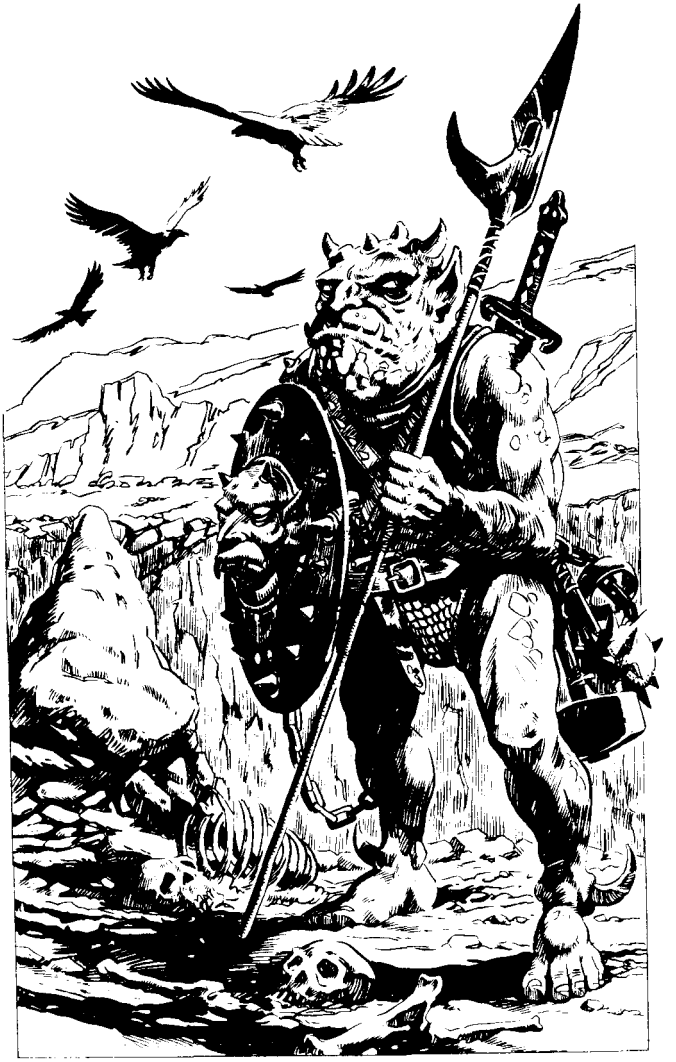
Il Goblin non fa altro che grugnire nel sonno, ma non si sveglia. Lasci piano la stanza, portando con te il pettorale. Giunto nel corridoio provi a indossarlo: ci stai dentro per un pelo. Guadagni 1 punto di Abilità. Chiudi la porta della stanza del Goblin e ti incammini su per la scala a chiocciola (vai all'**8**).

165

La sabbia attorno a Mungo è rossa di sangue. Ti inginocchi accanto a lui e gli sollevi dolcemente il capo tra le braccia. Socchiude gli occhi, e riesce ad abbozzare un mezzo sorriso nonostante gli spasimi dell'agonia. In un sussurro dice: «Beh, li abbiamo trovati, ma a me non è andata troppo bene. Cerca tu per me il Re Lucertola; lo farai, vero?» Con queste parole chiude gli occhi e si abbandona all'indietro, esalando l'ultimo respiro. Lo seppellisci sulla spiaggia, accanto alla scogliera, segnando la tomba con la sua spada conficcata nel terreno. Vedi una stretta mulattiera che risale il fianco della scogliera, poi ti volti per guardare il forziere rimasto sulla spiaggia. Se desideri seguire la mulattiera, vai al **200**. Se preferisci aprire il forziere, vai al **398**.

166

Appena entri nella cella il vecchio rimane stranamente silenzioso. Se hai un Anello di Turbamento, vai al **294**; altrimenti vai al **318**.



167

Agitando in aria la spada corri dietro al maiale, ma la bestia è troppo agile. Si lancia in una fuga disperata attraverso la pianura e ben presto sparisce all'orizzonte. Rallenti la corsa fino a camminare e continui verso ovest, senza smettere di pensare all'arrosto succulento che avresti potuto gustare (vai al **170**).

168

Cammini velocemente in direzione sud-est, ansioso di riunirti agli schiavi liberati. Ben presto arrivi sul bordo di un crepaccio che è troppo largo per essere superato con un salto. Ti incammini verso est, infuriato per il tempo che stai perdendo. Più avanti vedi un arco di pietra che attraversa il crepaccio, ma è sorvegliato da un Hobgoblin armato. Cosa fai?

Provi a passare con l'inganno?	Vai al **127**.
Gli offri una pepita d'oro (sempre che tu ne possieda una) per lasciarti attraversare?	Vai al **252**.
Lo attacchi con la spada?	Vai al **328**.

169

I Cacciatori di Teste sono più abituati a correre nella giungla di quanto non lo sia tu, e ben presto ti raggiungono. Decidi di fermarti e combattere. Fortunatamente il sentiero è talmente stretto che puoi venire affrontato da un solo Cacciatore di Teste alla volta.

	Abilità	Resistenza
1° Cacciatore di Teste	7	5
2° Cacciatore di Teste	6	6
3° Cacciatore di Teste	6	7

Combattili singolarmente e, se vinci, vai al **261**.

170

In lontananza vedi il terreno che sale, e più lontano, verso nord-ovest, la sempre imponente sagoma del vulcano dormiente. Dopo non molto raggiungi la sponda cespugliosa di un fiume che scorre lentamente verso sud-est. Dall'altra parte la riva è abbastanza ripida e ricoperta di alberi. Se hai letto il messaggio nella tabacchiera, vai al **288**; se non hai letto il messaggio, vai all'**88**.

171

Strisci furtivamente verso il fuoco, sperando che i Cacciatori di Teste siano talmente assorti nel loro rituale da non notarti. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato, vai al **215**; se sei sfortunato, vai al **302**.

172

Ben presto arrivi ad un altro bivio. Se desideri continuare a camminare diritto, vai al **383**; se desideri svoltare a destra, vai al **4**.

173

Il Nano esulta di gioia appena l'Uomo Lucertola crolla al suolo. Se possiedi un grimaldello, vai al **393**; se non hai questo arnese da scassinatore, vai al **216**.

174

L'impasto ha un sapore amaro e ti impasta la bocca, ma nello stesso tempo senti uno strano calore che ti attraversa il corpo e ti senti pieno d'energia. Guadagni 2 punti di

Resistenza. Afferri la spada e ricominci a farti strada verso ovest con rinnovato vigore (vai al **113**).

175

Riesci a sgusciare fuori dalle macerie. Ti scuoti la polvere di dosso e torni all'ultimo bivio; infatti non puoi proseguire, perché il tunnel è bloccato. Quando sei di nuovo al bivio, puoi sia svoltare a sinistra (vai al **172**), che andare dritto (vai al **278**).

176

Lo Sciamano comincia ad agitare la sua asta piumata, facendola sbatacchiare rumorosamente. Pensa che tu gli sia nemico, visto che non hai esibito il segno dell'amicizia. Cosa fai?

Cerchi di parlargli?	Vai al **324**.
Cerchi di togliergli di mano l'asta piumata?	Vai al **129**.
Lo attacchi con la spada?	Vai al **157**.

177

I Cacciatori di Teste non possiedono oggetti d'equipaggiamento, ma solo una capiente borsa contenente banane e noci di cocco. Conservi le tue Provviste e mangi il cibo dei Cacciatori di Teste. Guadagni 1 punto di Resistenza. Ti chiedi se il loro villaggio sia nei paraggi, e decidi di arrampicarti su un albero per avere una vista migliore. Dalla cima puoi vedere del fumo che si leva poco distante verso sud-ovest, forse proveniente dal villaggio. Ad ovest gli alberi si diradano gradualmente e lontano, a nord-ovest, si vede l'imponente profilo del vulcano. Scendi dall'albero pensando alla direzione da prendere. Se vuoi continuare verso ovest, vai al **229**. Se desideri dirigerti verso nord- ovest, per tenerti alla larga dal fumo, vai al **12**.

178

In una zona di terreno relativamente pianeggiante vedi delle pietre lucide, disposte in circolo intorno a un mucchietto di oggetti: tra le altre cose vedi un braccialetto, una bambola d'argilla, un boccale sottile e una fibbia. Forse si tratta del luogo in cui lo Sciamano deposita i doni dei suoi visitatori. Se vuoi mettere anche tu uno dei tuoi oggetti nel cerchio di pietre, vai al **233**. Se preferisci prendere uno degli oggetti, vai al **306**.

179

Non impieghi molto tempo per tagliare la quantità di tronchi necessaria per costruire una piccola zattera. Leghi assieme il legname con delle piante rampicanti e trascini la zattera nel fiume. Poi, usando una pertica sottile ma robusta, cominci a spingerla controcorrente (vai al **387**).

180

Ti trovi in un corridoio che svolta bruscamente a destra. Nell'angolo c'è una scala a chiocciola che sale fino in cima a una torre. Qualcosa ti dice di salire la scala (vai all'**82**).

181

Non hai molte possibilità di farcela, ma decidi ugualmente di provare a catturare l'Elemento Acqua nella tua borsa magica. La apri quanto è possibile e aspetti che l'Elemento

Acqua si riversi su di te. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **230**; se sei sfortunato, vai al **257**.

182

Corri verso il Granchio Gigante con la spada sguainata. La bestia lascia cadere Mungo sulla sabbia per attaccarti con entrambe le chele.

Granchio Gigante	Abilità 10	Resistenza 11

Se vinci, vai al **366**.

183

Lo Sciamano ti tocca con l'estremità dell'asta ed improvvisamente il tuo corpo si riempie di larve. Le senti infilarsi nella bocca e nelle orecchie. Se possiedi un Anello di Turbamento, vai al **64**; se non porti l'anello, vai al **283**.

184

Inciampi in una pietra del pavimento, ma riesci a evitare di cadere facendo rumore. Guadagni 1 punto di Fortuna. Con un sospiro di sollievo continui a seguire l'Uomo Lucertola (vai al **51**).

185

Con la spada sollevata in aria ti lanci sul nemico più vicino. È un Uomo Lucertola Mutante.

Uomo Lucertola Mutante	Abilità 9	Resistenza 8

Se vinci, vai al **341**.

186

Mentre prendi lo zaino sei quasi tremebondo per la fame. Divori una porzione di Provviste e ti rannicchi al riparo, sistemandoti per la notte. Guardando in alto vedi delle sottili nubi, tinte di rosa e viola, che si scuriscono gradualmente man mano che la notte prende il sopravvento sul giorno. Nonostante il rumore assordante di migliaia di insetti che si godono l'aria fresca della notte, ben presto ti addormenti. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **388**; se sei sfortunato, vai al **348**.

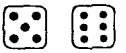
187

La borsa contiene solamente delle foglie larghe, arrotolate in mazzetti. Tastandoli ti sembra che contengano qualche sostanza impastata. Srotoli le foglie e all'interno trovi un pastone verde brillante. Cosa fai?

Strofini un po' della sostanza sulle ferite? Vai al **377**.
Mangi un po' del pastone? Vai al **174**.
Lasci perdere e riprendi in direzione ovest? Vai al **113**.

188

Voltare la schiena al terribile Gonchong è stato un errore! Le tue truppe hanno appena il tempo di lanciare un "hurrà!", quando il Gonchong ritira la sua proboscide dal cervello del Re e ti salta in testa. La proboscide, munita di aghi, si infila nella tua fronte piantandosi nel cervello. Ora sei sotto il controllo del Gonchong, e puoi soltanto restare a osservare passivamente l'esercito del Re Lucertola che annienta le tue truppe demoralizzate. La tua missione è fallita.



189

Prima che l'altro Uomo Lucertola riprenda i sensi, gli frughi nelle tasche e trovi tre chiavi di ferro di cui ti impossessi. Poi gli leghi le mani dietro la schiena e lo trascini in una capanna. Quando ritorna in sé gli chiedi informazioni sulle miniere degli schiavi. Ti risponde che l'entrata delle miniere non è lontana e che dista circa un centinaio di metri dalle capanne. Leghi l'Uomo Lucertola a un palo e lasci la capanna per metterti in cerca delle miniere (vai al **147**).

190

Nell'istante in cui tocchi l'impugnatura della spada, la ragazza lascia andare la corda. Con un balzo la Tigre ti è addosso e il primo scontro è perso. Se sei ancora vivo riesci a sfoderare la spada per difenderti.

Tigre	Abilità 11	Resistenza 8

Se vinci, vai al **343**.

191

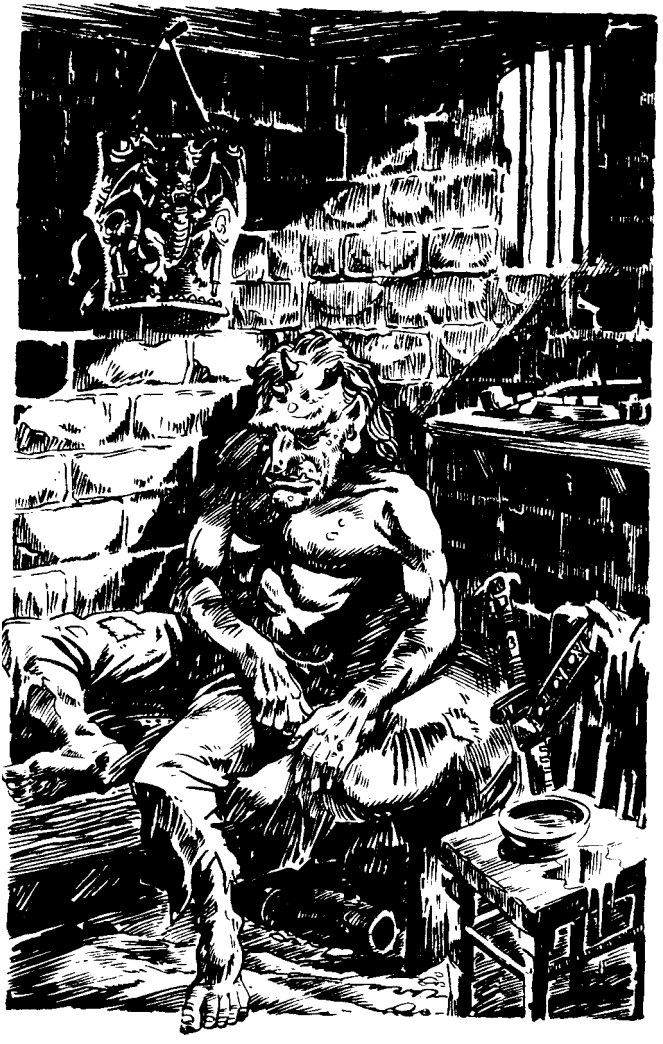
Hai le mani sporche di fango, e quindi scivolose: manchi l'enorme Succhiatore di Fango e la lancia affonda impotente nell'acqua. Ora devi combattere contro il Succhiatore di Fango con il solo ausilio della spada.

Succhiatore di Fango	Abilità 10	Resistenza 9

Se vinci, vai al **122**.

192

Decidi di discendere il tunnel, ma ben presto arrivi a un punto morto. Non hai altra scelta che voltarti per tornare all'incrocio (vai al **57**).



193

L'Hobgoblin ti fissa silenziosamente e dice: «Sì, d'accordo. *Cosa* è la parola d'ordine. Puoi passare». Si sposta di lato e tu ti incammini velocemente verso l'arco, diretto dall'altra parte del crepaccio (vai al **139**).

194

Cammini lungo il fianco della collina, seguendo a mezza costa l'andamento della valle. Ad un tratto, mentre stai osservando le colline dall'altra parte, vedi che il terreno comincia a franare mandando rocce e massi a sfracellarsi sul sentiero a fondovalle: anche se la salita è stata abbastanza faticosa, adesso sei contento di non trovarti giù nella stretta gola. Guadagni 1 punto di Fortuna. Se desideri ancora camminare lungo il fianco della collina, sopra la valle, vai all'**83**; se invece vuoi rischiare di scendere nella gola, vai al **382**.

195

La porta si apre in una stanza buia. La luce del sole penetra solo da una finestra chiusa da sbarre nella parete più lontana. Un materasso di paglia è posato in un angolo della stanza, e sopra è coricato un Goblin che russa pesantemente. Un pettorale d'armatura è appeso a un chiodo sopra il giaciglio. Se desideri entrare nella stanza in punta di piedi per rubare il pettorale, vai al **333**. Se preferisci chiudere la porta per salire la scala a chiocciola, vai all'**8**.

196

Cammini attorno all'enorme corpo della Lucertola Gigante e continui nella gola. Finalmente la valle si allarga fino a diventare una piana erbosa, e ben presto ti lasci indietro le colline. Non distante, a circa dieci metri a sinistra, vedi un laghetto dove molti uccelli si stanno abbeverando. Se

vuoi bere al laghetto, vai al **128**; se preferisci proseguire verso ovest, vai al **222**.

197

Guardando a ovest vedi il sole calare lentamente fino a sembrare un grande pallone rosso posato sul mare. Fra poco farà buio, quindi decidi di accamparti per la notte tra due rocce che copri di rami e foglie. Dopo la dura prova subita nel fiume sei decisamente affamato, e ti rendi conto che hai bisogno di mangiare qualcosa al più presto. Se ti sono rimaste delle Provviste, vai al **186**; in caso contrario, vai al **148**.

198

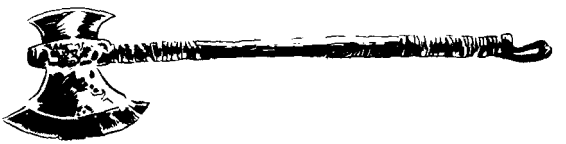
Nella capanna abbandonata sono sparpagliati dei mobili rotti, stoviglie frantumate e alcuni brandelli di vestiti. Dai un calcio a un tappeto logoro e tra le tavole del pavimento vedi la maniglia di una botola. Se vuoi sollevare la botola, vai al **267**. Se preferisci lasciare la capanna, vai al **152**.

199

Lo Sciamano ti ascolta attentamente, mentre gli spieghi la storia del Re Lucertola e gli racconti della tua missione finalizzata a distruggerlo. Poi gli chiedi come uccidere il Gonchong parassita in modo da ridurre il potere del Re Lucertola. All'udire la parola Gonchong lo Sciamano balza in piedi: evidentemente non era al corrente che ce ne fosse uno sull'isola. Con frasi smozzicate ti spiega che non può condividere con te i suoi magici segreti se prima non te ne dimostri degno, indipendentemente da quanto nobile sia la tua causa. Ti avvisa che la prova sarà difficile e dolorosa. Se accetti le sue condizioni, vai al **397**. Se preferisci affrontare il Re Lucertola senza le conoscenze che ti può dare lo Sciamano, vai al **237**.

200

Continui ad arrancare su per la mulattiera, e quando arrivi in cima sei completamente esausto. Prendi una sorsata d'acqua dalla borraccia, e ti rendi conto che la mancanza d'acqua potrebbe essere un problema su quest'isola. Guardando a ovest vedi la spaventosa sagoma del vulcano dormiente che torreggia sopra gli alberi, ma non c'è traccia di vita, se si esclude una cacofonia di rumori di uccelli e di insetti. La luce sta scomparendo, quindi decidi di accamparti per la notte dietro ad alcune rocce. Non dormi molto bene e alle prime luci dell'alba ti svegli, impaziente di rimetterti in cammino. Decidi di incamminarti tra gli alberi, verso ovest (vai al **391**).



201

Guidi la tua banda di combattenti fuori dalle miniere, ed assieme attaccate le capanne di fango in cui vivono le guardie. Ben presto anche l'ultimo secondino è trucidato, e gli ex prigionieri si danno ai festeggiamenti ridendo e cantando. Per un attimo tutte le sofferenze ed i problemi vengono dimenticati.

Mentre tutti stanno ancora facendo baldoria per la libertà ottenuta, un Elfo si avvicina e ti chiede di parlarti a quattr'occhi. Ti allontani dagli altri per sentire cosa ha da dirti. Con un'espressione preoccupata sul viso ti spiega che un attacco al forte del Re Lucertola equivale a un suicidio. Nella sua ricerca del potere e dell'immortalità, il Re Lucertola ha permesso che un vile parassita, il Gonchong, gli si attaccasse alla testa. Grazie alla proboscide del Gonchong saldamente impiantata nel cervello, il Re

Lucertola controlla telepaticamente i suoi guerrieri mutanti ed è invincibile. Per ammazzare il Re Lucertola bisogna prima distruggere il Gonchong. Ma solo lo Sciamano dell'isola conosce i segreti dei suoi poteri magici. Il Re non può venir neanche toccato, senza che si conosca il modo per spezzare il collegamento con il suo "ospite". Ma, ahimè, negli ultimi quattro anni l'Elfo non ha mai visto lo Sciamano sull'isola. Gli Sciamani conducono un'esistenza solitaria, lontano dagli altri indigeni, per poter praticare in pace la loro magia sugli elementi.

Ringrazi l'Elfo per le informazioni e ti incammini verso gli altri, alzando le braccia per chiedere silenzio. Racconti loro del Gonchong, spiegando che hai intenzione di metterti in cerca dello Sciamano per conto tuo; rintracciarlo in gruppo sarebbe impossibile. Dai ordine di incamminarsi verso il forte, dove vi incontrerete per portare a compimento l'assalto fra uno o due giorni. Sebbene un po' riluttanti, i tuoi alleati accettano il tuo piano e tu parti immediatamente in cerca dello Sciamano (vai al **363**).

202

La lancia colpisce il bersaglio e affonda in profondità nella pelle verde e molle dell'enorme Succhiatore di Fango. Sebbene indebolito per la ferita, il Succhiatore di Fango riesce ancora a lanciarsi all'attacco.

Succhiatore di Fango	Abilità 8	Resistenza 5

Se vinci, vai al **122**.

203

Finalmente il Re Lucertola si volta a guardarti, constatando incredulo la morte del suo caro "animaletto". Avanza verso di te con fare adirato, agitando in aria la spada infuocata. Se hai una scimmia sulla spalla, vai al **314**. Se la scimmia non c'è, vai al **36**.

204

Rimanendo precariamente in equilibrio sulla zattera, sfoderi la spada per attaccare il rabbioso Coccodrillo.

Coccodrillo	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai al **31**.

205

Il tuo movimento improvviso impaurisce la ragazza, che lascia andare la corda con cui tiene la Tigre. In un balzo il felino ti è addosso e il primo scontro è perso. Se sei ancora vivo riesci a sfoderare la spada per difenderti.

Tigre dai denti a sciabola	Abilità 11	Resistenza 8

Se vinci, vai al **343**.

206

Ti strappa di mano l'ascia e pare che sia piuttosto eccitato. Gli altri si riuniscono attorno a lui e cominciano a cantilenare. Sembrano entusiasti per quel nuovo oggetto, che a quanto pare viene considerato un artefatto religioso. Cosa fai?

Li lasci e ti dilegui verso ovest, nel sottobosco?	Vai al **7**.
Chiedi qualcosa in cambio?	Vai all'**86**.
Li attacchi con la spada?	Vai al **359**.

207

Il Grannito allenta immediatamente la presa allo stinco e crolla al suolo. Gli sferri un vigoroso calcio e resti a guardare mentre rotola giù per il tunnel. Il veleno residuo del Serpente a Sonagli che hai ancora in corpo lo ha ucciso. Gli altri Granniti avvertono il pericolo e si ritirano nei recessi oscuri delle pareti del tunnel. Se possiedi una Sacca di Capienza Infinita, vai al **371**. Se non ce l'hai, vai al **192**.

208

Ti guarda con diffidenza e dice che dovresti aver visto il suo segnale presso la pozza d'acqua. Comunque ti offre l'opportunità di riscattarti e di provare la tua amicizia: devi dargli uno degli oggetti dello zaino in cambio di una delle piume che porta tra i capelli. Non hai altra scelta che sottostare alla richiesta dello Sciamano (fai la necessaria

modifica sul Foglio d'Avventura). Ora che hai la piuma, lo Sciamano è disposto ad ascoltarti (vai al **199**).

209

Mancato! La lancia oltrepassa l'Idra e affonda impotente nell'acqua. Ora devi affrontare il mostro con la spada.

	Abilità	Resistenza
Idra (testa sinistra)	9	9
Idra (testa destra)	9	9

Entrambe le teste ti attaccheranno separatamente durante ogni scontro, ma ogni volta devi scegliere contro quale delle due combattere. Attacca la testa scelta come nei combattimenti normali. Contro l'altra determina nel solito modo la tua Forza d'Attacco, tenendo però presente che quando la tua Forza d'Attacco è maggiore riesci solo a difenderti contro i suoi morsi, ma non a ferirla. Chiaramente, se la sua Forza d'Attacco è maggiore, tu vieni ferito. Se vinci, vai al **389**.

210

Un grosso masso ti piomba pesantemente sul braccio con cui maneggi la spada. Perdi 4 punti di Resistenza e 2 punti di Abilità. Se sei ancora vivo, ti ripari la testa e corri avanti lungo il sentiero il più in fretta possibile (vai al **253**).

211

Avete attraversato circa metà della spiaggia, quando improvvisamente un enorme cumulo di sabbia comincia a sollevarsi nei pressi della sponda del mare. Vedete allora apparire sei grandi arti muniti di aculei, poi un paio di chele, e - quando la sabbia scivola giù da una enorme corazza - spalancate gli occhi di fronte a un imponente Granchio Gigante: il mostro prende la rincorsa sulla sabbia ed afferra Mungo con una delle tenaglie. Il tuo amico grida di dolore, incapace di liberarsi dalla morsa d'acciaio. Se desideri aiutare Mungo, vai al **182**; se preferisci metterti a correre verso la casupola di pietra, vai al **307**.

212

Ben presto comincia a far caldo, e il fatto che la borraccia sia quasi vuota comincia a preoccuparti. Ti metti in cerca di acqua e infine, in un bacino roccioso, trovi una pozza d'acqua piovana non molto profonda. Bevi a sazietà e riempi la borraccia. Stai per rimetterti in cammino quando, su una roccia vicina alla pozza d'acqua, noti dei segni in gesso. Se desideri leggerli, vai al **72**; se preferisci ripartire immediatamente, vai al **30**.

213

Ben presto arrivi a un altro bivio. Se desideri svoltare a sinistra, vai al **68**; se intendi svoltare a destra, vai al **383**.

214

Lo Sciamano è contento che tu sia riuscito a guadagnarti il diritto di apprendere i suoi segreti. Fa roteare gli occhi verso l'alto e rimane in piedi perfettamente immobile, a braccia distese. Rapito in trance comincia a descrivere il parassitario Gonchong. Ha le sembianze di un ragno gigante, solo che la sua proboscide è connessa al cervello del suo ospite, in questo caso il Re Lucertola. Per ucciderlo

bisogna tagliare la proboscide negli istanti immediatamente successivi alla morte di chi lo ospita, altrimenti potrebbe saltare sull'assalitore nel disperato tentativo di trovare un nuovo ospite. Tuttavia, finché il parassita lo controlla, il Re Lucertola risulta quasi invincibile anche se privo di armi normali. Solo una spada infuocata può nuocere all'ospite di un Gonchong. Il Re Lucertola stesso ne possiede, ma la sua collezione di spade è protetta da un incantesimo illusorio, che le fa sembrare vecchi coltelli arrugginiti che nessuno desidererebbe rubare. Quando è in possesso di una spada infuocata ed è controllato dal Gonchong il Re Lucertola è un avversario mortale. Solo una creatura può terrorizzarlo: una scimmia! Gli Uomini Lucertola sono vittime di un'innata paura per le scimmie, anche se sono controllati dai Gonchong. Lentamente lo Sciamano esce dallo stato di trance e indica in direzione sud-est, dicendo che la colonia penale è da quella parte. Gli volti le spalle e scendi lungo il fianco del vulcano, verso la roccaforte del Re Lucertola (vai al **168**).

215

Afferrando uno dei rami in fiamme sfrecci dietro una delle capanne ed appicchi il fuoco. Poi corri in direzione della prossima capanna e fai lo stesso. Ben presto le fiamme divampano, mentre tu, dopo esserti nascosto, resti a osservare i Cacciatori di Teste che corrono all'impazzata nella radura, gridandosi ordini l'un l'altro nella confusione più totale. L'uomo legato al palo rimane temporaneamente senza sorveglianza, quindi corri verso di lui per liberarlo. Con un colpo di spada tagli le piante rampicanti con cui era stato legato, poi ti metti a correre verso il folto della giungla gridandogli di seguirti. Mentre state correndo, uno dei Cacciatori di Teste ti vede e scaglia la sua lancia. Getta un dado: se il numero uscito è 1 o 2, vai al **76**; se è 3 o 4, vai al **250**; se è 5 o 6, vai al **323**.

216

Racconti al Nano che stai conducendo un attacco al forte, e gli chiedi dov'è il nascondiglio del Re Lucertola. Ti dice che il Re Lucertola si trova sul bastione principale del forte, da dove incita le sue truppe. Dici al Nano che devi prima occuparti del Re Lucertola e che poi tornerai a liberarlo. Lo saluti e varchi di corsa la porta aperta che ti sta di fronte (vai al **180**).

217

I denti del Rospo ti affondano dolorosamente nel braccio, ma fortunatamente non in quello con cui maneggi la spada. Perdi 2 punti di Resistenza. Con l'aiuto della spada riesci ad obbligare il Rospo a spalancare la bocca, e rotoli via da sotto la sua pancia pesante. Ti rialzi in piedi e ti lanci contro di lui alla cieca.

Rospo	Abilità 5	Resistenza 6

Devi ridurre di 3 punti la tua Forza d'Attacco durante ogni scontro a causa della momentanea cecità. Se vinci, vai al **134**.

218

Mentre procedi, senza accorgerti ti graffi le gambe su un cespuglio spinoso e cominci immediatamente a sanguinare. Hai bevuto qualcosa al gusto di anice? Se sì, vai al **258**; in caso contrario vai al **146**.

219

La lancia passa oltre il maiale per atterrare impotente sull'erba. Rimani a guardare scoraggiato, mentre il tuo potenziale arrosto si dilegua in lontananza. Raccogli la spada e continui verso ovest (vai al **170**).

220

Lo Sciamano indica un masso e ti chiede di sollevarlo. Lo prendi tra le braccia, fin dove te lo consente la sua circonferenza, e ti prepari ad alzarlo. Lancia due dadi: se il numero uscito è minore o uguale alla tua Abilità, vai al **98**; se è maggiore, vai al **369**.

221

Vicino al luogo dove ora giace tutta raggrinzita la Libellula Gigante, vedi una chiazza di funghi con la testa vischiosa attaccati a un legno marcio. Se intendi mangiare i funghi, vai al **385**; se preferisci rimetterti in marcia attraverso il sottobosco, vai al **224**.

222

Qualcosa si muove alla tua sinistra: una piccola creatura sta attraversando la pianura di corsa. Quando si avvicina, ti accorgi che si tratta di un piccolo maiale, e subito l'idea di un succulento arrosto ti fa venire l'acquolina in bocca. Se hai una lancia, vai al **342**; in caso contrario, vai al **167**.

223

Ciò che vedi all'interno della stanza ti riempie di rabbia. Sei Nani, denudati fino alla cintola e incatenati l'uno all'altro come animali, stanno picchiando con delle mazze contro una parete rocciosa. Un Uomo Lucertola in armatura li sprona a lavorare più in fretta, colpendo di tanto in tanto uno di loro sulla schiena con una frusta fatta di nervo di bue. Posi il secchio e ti lanci addosso all'Uomo Lucertola per attaccarlo.

Uomo Lucertola	Abilità 8	Resistenza 7

Se dopo due scontri sei ancora vivo, vai al **3**.

224

Pensi di aver deviato verso nord-ovest abbastanza per evitare il villaggio dei Cacciatori di Teste, e cominci ad attraversare la giungla direttamente verso ovest. Non è molto che cammini quando, con tua grande sorpresa, entri in una piccola radura completamente priva di vegetazione. Al centro della radura c'è un grande cristallo verde che manda dei bagliori e irradia calore. Cosa fai?

Giri attorno al cristallo e continui verso ovest? Vai al **71**.
Tocchi il cristallo? Vai al **232**.
Cerchi di staccare un pezzo di cristallo con la spada? Vai al **370**.

225

Lo Sciamano socchiude gli occhi pronunciando una sola parola: «Bugiardo!» Improvvisamente la terra comincia a tremare, e di colpo un'enorme fessura si apre sotto i tuoi piedi: ne esce del vapore che ti ustiona seriamente le gambe, e perdi 3 punti di Resistenza. Ti scusi con lo Sciamano per avergli mentito, spiegandogli che speravi solo di guadagnarti la sua benevolenza; non ti eri reso conto che la piuma è il suo simbolo di pace. L'uomo borbotta qualcosa, poi ti tocca le gambe con la sua asta ed il dolore svanisce immediatamente. Vai al **301**.

226

Il tunnel si restringe, e inoltre devi chinarti a causa del basso soffitto. A quanto pare sei finito in una parte della miniera in disuso. Se vuoi continuare a camminare lungo questo tunnel, vai al **213**; se preferisci tornare all'ultimo incrocio per svoltare a sinistra, vai al **101**.

227

Se possiedi tre chiavi di ferro, vai al **273**; se non hai nessuna chiave, vai al **162**.

228

Dall'acqua emergono diverse rocce, che devi evitare se non vuoi affondare la zattera. È un lavoro piuttosto impegnativo e tu sei molto stanco, quindi decidi di tirarti a riva per riposare un poco. Ti stendi all'ombra degli alberi e ti addormenti. Quando ti svegli ti accorgi di essere completamente ricoperto di punture di enormi zanzare. *Tenta la Fortuna*; se sei fortunato, vai al **236**; se sei sfortunato, vai al **103**.

229

Mentre ti fai largo attraverso il denso sottobosco senti un suono di tamburi lontani provenire dal luogo in cui avevi visto il fumo. Se desideri andare in quella direzione, a sud-ovest, vai al **337**; se preferisci continuare ad andare a ovest, vai al **113**.

230

L'acqua che si precipita su di te ha una tal forza che per poco non rovescia la zattera. Fortunatamente riesci a restare fermo, reggendo la borsa aperta, e l'acqua sparisce al suo interno sotto forma di una massa gelatinosa. Con la stessa rapidità con cui era cominciata, l'agitazione viene meno e il mulinello sparisce: hai catturato l'Elemento Acqua nella tua incredibile sacca! Guadagni 2 punti di Fortuna. Sfortunatamente però la zattera si sta rompendo, quindi decidi di condurla fino alla sponda destra. Non puoi rischiare di liberare l'Elemento Acqua, quindi scavi una fossa e seppellisci la Sacca di Capienza Infinita (fai la necessaria modifica sul Foglio d'Avventura). Non ti resta altro che riprendere il viaggio a piedi (vai al **197**).

231

Il barile è pieno di ananas, tutti marci e coperti di moschini. Ma nascosta sotto il barile, per terra, c'è una bottiglia d'acqua. Stappi il sughero e annusi il contenuto; dovrebbe trattarsi di acqua, ma ha odore di muffa. Se desideri bere il liquido, vai al **6**. Se preferisci incamminarti verso la porta nella parete più lontana, vai al **353**.

232

Lentamente, e con un certo nervosismo, tocchi il cristallo incandescente. Un'ondata di tepore ti si irradia attraverso il corpo e ti senti rinvigorito. Guadagni 3 punti di Resistenza per il beneficio del cristallo rigenerante. Se non l'hai già fatto, puoi provare a staccare un pezzo del cristallo con la spada (vai al **370**). In alternativa puoi lasciare la radura per proseguire a ovest attraverso il sottobosco (vai al **71**).

233

Improvvisamente una roccia si accende di una luce rossastra; poi un'altra più lontana, e poi un'altra ancora: e in breve tempo puoi vedere tutta una fila di rocce illuminate, come ad indicare una direzione sul fianco del vulcano. Decidi di seguire il tracciato delle pietre (vai al **249**).

234

Lotti contro il torrente impetuoso, ma non riesci a sfuggire al mulinello creato dall'Elemento Acqua. Diventi sempre più debole, finché continuare a nuotare diventa impossibile. Perdi i sensi e vieni inghiottito dall'Elemento Acqua, per condividere con lui in eterno la dimensione acquatica.

235

Dopo un breve tratto il Saltatore della Palude svolta nuovamente a ovest, e tu ti chiedi se non voglia stancarti per

attirarti in una trappola, oppure semplicemente se non stia prendendo la strada più sicura nella palude. Ottieni ben presto risposta ai tuoi pensieri: un'enorme bestiaccia sorge dal fango proprio di fronte a te. È un'Idra a due teste che scivola verso di te col suo gigantesco corpo da lumacone, con entrambe le teste protese in avanti pronte a mordere. Se possiedi una lancia, vai al **272**; in caso contrario, vai al **29**.

236

Il prurito è insopportabile, tuttavia non ci sono segni rivelatori di febbre. Salti nuovamente sulla zattera e ancora una volta riprendi a risalire il fiume (vai al **379**).

237

Lo Sciamano scrolla le spalle e ti ordina di andartene immediatamente. Ti indica la direzione sud-est, dicendo che la colonia penale è da quella parte. Gli volti le spalle e scendi lungo il fianco del vulcano, verso la roccaforte del Re Lucertola (vai al **168**).

238

Il liquido sa di anice ed ha il colore del latte. Lo inghiotti, ma non avverti alcun effetto. Puoi solo presumere che ti proteggerà durante il viaggio che ti attende. Posi il vaso e lasci la capanna (vai al **152**).

239

Riesci a fermare soltanto uno dei velocissimi Granniti; adesso devi batterti con gli altri due singolarmente.

	Abilità	Resistenza
1° Grannito	4	3
2° Grannito	3	2

Se vinci, vai al **192**.

240

La picca ti penetra nella spalla e cadi a terra. Perdi 2 Punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Sorprendentemente l'Hobgoblin, preso dal panico, si dà alla fuga piuttosto che finirti. Quando ti sei ripreso abbastanza da poter camminare, ti rialzi ed attraversi l'arco, fino all'altra parte del crepaccio (vai al **139**).

241

Entrambi gli Uomini Lucertola ti voltano le spalle quando li raggiungi. Riesci a colpirne uno sulla nuca con l'elsa della spada, facendogli perdere i sensi. Ma ora devi combattere l'altro.

Uomo Lucertola	Abilità 9	Resistenza 8

Se vinci, vai al **189**.

242

La ragazza rimane immobile mentre tu te la dai a gambe. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **142**; se sei sfortunato, vai al **205**.

243

Uno dei Pigmei avanza e ti strappa di mano l'ascia. Gli altri si radunano attorno a lui e iniziano a cantilenare. Sembrano molto contenti per il nuovo oggetto, che a quanto pare viene considerato un artefatto religioso. Cosa fai?

Li lasci e ti dilegui verso ovest, nel sottobosco?	Vai al **7**.
Chiedi qualcosa in cambio?	Vai all'**86**.
Li attacchi con la spada?	Vai al **359**.

244

Punti la spada contro il Gonchong che ti sta saltando addosso, trafiggendo il suo addome bulboso. Finalmente sei riuscito a eliminare sia il Re Lucertola che il Gonchong (vai al **400**).

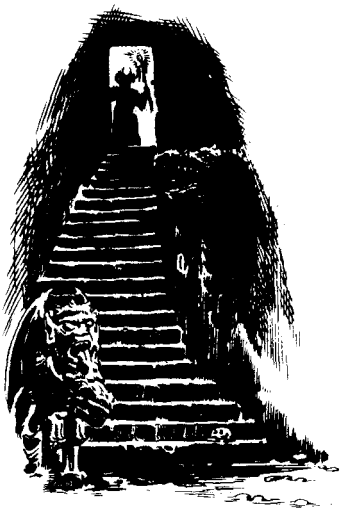
245

Un masso di modeste dimensioni ti colpisce alla spalla, ma soltanto di sfuggita. Perdi 2 punti di Resistenza. Ti ripari

la testa con le mani e corri avanti nella stretta gola più in fretta che puoi (vai al **253**).

246

Non hai altro modo per scendere la parete verticale se non saltando giù. Decidi di non rischiare e ti volti per tornare all'incrocio (vai al **135**).



247

L'Orso ha un collare di pelle al quale è appeso un piccolo fischietto d'ottone. Ti metti il fischietto in tasca e riprendi il cammino, alla ricerca dello Sciamano (vai al **27**).

248

Ti schivi in modo da evitare il getto di liquido e fai un balzo all'indietro, sfoderando la spada. Rimani in piedi, pronto a scansarti al prossimo lancio di liquido del Rospo

del Laghetto. Improvvisamente la bestia salta fuori dall'acqua, nel tentativo di ucciderti coi suoi denti appuntiti.

Rospo	Abilità 5	Resistenza 6

Se vinci, vai al **21**.

249

Ad un tratto una testa umana coi capelli ornati di perline e piume colorate fa capolino da dietro un masso. La creatura esce cautamente allo scoperto tenendo un'asta piumata in una mano e due ossa animali nell'altra. È il santone dell'isola, lo Sciamano che stavi cercando. Porti una piuma tra i capelli? In questo caso, vai al **199**; altrimenti vai al **176**.

250

La lancia fende l'aria e va a colpire in mezzo alla schiena il poveraccio che hai appena salvato. L'uomo crolla a terra con un grido angosciato; ormai non puoi far più nulla per lui. Quando gli altri Cacciatori di Teste si rendono conto di cosa è successo, tu stai già tornando di corsa nella giungla, ma le loro voci stridule non sono lontane (vai al **102**).

251

Dopo varie vicende, hai rintracciato e liberato tutti i prigionieri: adesso ti ritrovi con una perdita di 4 punti di Resistenza subita durante i feroci combattimenti. Se sei ancora vivo ora diventi il capo di sessantatré fedelissimi seguaci, bramosi di vendetta (vai al **201**).

252

Alla vista della pepita d'oro gli occhi dell'Hobgoblin si accendono. La creatura ti tende il braccio, aspettando impazientemente il dono. Gli metti in mano la pepita ed

attraversi l'arco, passando dall'altra parte del crepaccio (vai al **139**).

253

Corri avanti nella gola, sperando che non si verifichi un'altra frana. Adesso la valle si allarga di nuovo: rallenti il passo, fino a camminare normalmente, ed anche la sensazione di claustrofobia sparisce (vai al **382**).

254

La battaglia ha preso una brutta piega per i tuoi uomini, i quali stanno cadendo in gran numero sotto i colpi dei fanatici servitori del Re Lucertola. Vedi il loro capo, dietro le linee, che li incita con grida di battaglia. È un enorme Ciclope che indossa una cotta a piastre e regge una portentosa ascia da battaglia. Devi sconfiggerlo per infondere nuovamente coraggio nei tuoi uomini.

Ciclope	Abilità 10	Resistenza 10

Se vinci, vai al **299**.

255

Scivoli su alcune pietre smosse, proprio mentre cerchi di schivare la lancia, e vieni colpito alla coscia. Cadi a terra e perdi 3 punti di Resistenza. La Donna delle Caverne grida soddisfatta e si mette a correre giù per la collina, agitando la clava. Stringi i denti ed estrai la lancia dalla coscia, poi sfoderi la spada per difenderti.

Donna delle Caverne	Abilità 5	Resistenza 5

Riduci la tua Forza d'Attacco di due punti durante tutto il combattimento, a causa della ferita alla gamba. Se vinci, vai al **79**.

256

Ti allunghi più che puoi, e riesci per un pelo ad afferrare la spada. Ma in questa posizione non riesci a respirare, la faccia si fa paonazza e le vene del collo si gonfiano. Incidi disperatamente la pianta rampicante finché non riesci a tagliarla, per poi rotolare via dalla sua stretta letale. Tossisci e ti sfreghi il collo, osservando la pericolosa pianta che secerne dal ramo tagliato una linfa violacea. Hai avuto la fortuna di sfuggire alla morsa dell'albero carnivoro, tuttavia sei rimasto ferito. Perdi 1 punto di Abilità e 2 punti di Resistenza. Sebbene ancora affaticato decidi che è meglio rimettersi in marcia (vai all'**81**).

257

Il piano non funziona. La massa dell'Elemento Acqua che si abbatte su di te è troppo potente, e la sacca ti scappa di mano e viene portata via. La zattera si rompe, e sullo sfondo del boato dell'acqua senti la risata gorgogliante dell'Elemento Acqua. Annaspi in cerca di aria, dal momento che qualcosa ti trattiene a forza nell'acqua in agitazione. Fai appello a tutte le tue energie e cerchi di nuotare fino a riva. Lancia due dadi: se il totale è minore o uguale all'Abilità, vai al **150**; se è maggiore, vai al **234**.

258

Le spine del cespuglio sono velenose, comunque non ti succede nulla. Continui a camminare, inconsapevole del pericolo scampato (vai al **291**).

259

Sapendo che i Rospi non dividono mai il loro dominio acquatico, entri tranquillamente nel lago e recuperi il cofanetto. Tornato sulla terraferma fai leva con la spada sul coperchio e svuoti a terra il contenuto. Si tratta di una fiala di vetro piena di un liquido colorato, di una borsa di velluto, di un paio di stivali di pelle e di un anello d'oro. Cosa fai?

Bevi il liquido della fiala? Vai al **311**.
Apri la sacca? Vai al **26**.
Provi gli stivali? Vai al **94**.
Metti l'anello al dito? Vai al **297**.

260

Con l'aiuto della spada cerchi di impedire al Gonchong di saltarti addosso, ma non ci riesci. Ti salta sulla testa e ti affonda la proboscide nel cervello. Ora sei sotto il controllo del Gonchong, e puoi soltanto osservare passivamente l'esercito del Re Lucertola che annienta le tue truppe demoralizzate. La tua missione è fallita.

261

I rimanenti Cacciatori di Teste pensano che tu sia un invincibile guerriero, protetto dal favore degli dei. Ti voltano le spalle e si danno alla fuga, gridando con tutta la voce che hanno in corpo. Se desideri aprire la borsa che

giace seminascosta sotto il corpo di uno dei Tagliatori di Teste, vai al **187**; se preferisci dirigerti subito verso ovest, vai al **113**.

262

L'Uomo Lucertola che si sta avvicinando ti chiama per chiederti dove vai. Non puoi sperare di passare per un Uomo Lucertola, così da vicino, e sei costretto a sfoderare la spada.

Uomo Lucertola	Abilità 7	Resistenza 8

Appena porti a termine con successo il primo scontro, vai al **386**.

263

Hai preferito non mettere nel cerchio di pietre il braccio con cui maneggi la spada, quindi la mano danneggiata non costituisce un danno troppo grave. Perdi 1 punto di Abili-

tà. Benché riluttante, getti uno dei tuoi oggetti nel cerchio e aspetti di vedere cosa succede (vai al **233**).

264

Sei troppo debole, e nel tuo corpo il veleno fa effetto rapidamente. Il sangue comincia a pulsarti nelle braccia e ben presto sudi abbondantemente. Ti si annebbia la vista, e riesci a malapena a non perdere coscienza. Perdi 5 punti di Resistenza. Se ora la Resistenza è inferiore o uguale a 9, vai al **124**. Se è superiore, vai al **364**.

265

I Nani attaccano gli Orchi, spronati dall'odio. Ben presto il combattimento finisce a vostro favore, dal momento che gli Orchi non resistono all'assalto disperato e furibondo dei Nani. Vai al **121**.

266

La porta rimane saldamente chiusa. Non c'è nulla da fare, se non tornare nel cortile per provare ad aprire l'altra porta. Vai all'**84**.

267

Tiri la maniglia e sollevi la botola: in un piccolo scomparto vedi una scatola di legno. La alzi e la appoggi sul pavimento. Il coperchio è cosparso di cera di candela. Se

desideri aprire la scatola, vai al **354**; se preferisci uscire dalla capanna, vai al **152**.

268

La porta si apre in un corridoio, che prosegue verso destra e verso sinistra. Ci sono alcune celle, chiuse da porte con sbarre di ferro, che si allineano sulle pareti più lontane del corridoio. Guardando a sinistra vedi che il passaggio giunge ad un punto morto, quindi ti incammini a destra. Nell'ultima cella, che si trova vicino a una porta di legno, vedi un esile vecchio seduto su una panca, con le gambe incatenate al muro. La porta della cella è aperta, ma quella di legno è chiusa da un solido lucchetto. Cosa fai?

Liberi il vecchio? Vai al **166**.
Cerchi di aprire la porta di legno? Vai al **227**.

269

Dopo aver risalito per metà il fianco della collina, individui l'entrata di una grotta alla tua sinistra. Le rocce intorno all'apertura della caverna sono dipinte a colori vivaci, ma in cima ad ognuna di esse c'è un teschio. Se desideri arrampicarti fino alla caverna, vai al **59**; se preferisci continuare a camminare verso il vulcano, vai al **303**.

270

Decidi di attaccare gli Uomini Lucertola, sperando di catturarne uno vivo in modo da ottenere qualche informazione. Esci cautamente dal riparo degli alberi e ti sposti dietro l'angolo di una capanna. Sbirci in giro e vedi gli Uomini Lucertola che stanno ancora parlando. Sfoderando la spada esci di corsa da dietro l'angolo per avere il vantaggio della sorpresa. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **241**; se sei sfortunato, vai al **43**.

271

Alla vista della scimmia il Re Lucertola si immobilizza. Comincia a tremare, senza riuscire a nascondere la sua evidente paura per le scimmie. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **22**; se sei sfortunato, vai al **123**.

272

Appena l'Idra si avvicina, scagli la spada contro una delle sue teste. Lancia un dado: se fai 1, 2, 3 o 4, vai al **209**; se il numero uscito è 5 o 6, vai al **344**.

273

Una delle chiavi entra nella serratura: riesci quindi in breve tempo ad aprire la porta (vai al **395**).

274

Il tunnel continua diritto finché non giungi sul bordo di una parete verticale che scende verso il basso. Ad esso è assicurata una scala di legno, ma non riesci a vedere il fondo. Se desideri scendere la scala, vai al **315**. Se preferisci tornare all'incrocio e andare dall'altra parte del tunnel, vai al **28**.

275

Appena tocchi l'impugnatura di uno dei coltelli l'oggetto subisce una trasformazione immediata. Al posto del vecchio coltello opaco ti ritrovi a brandire una magnifica

spada dalla lama infuocata: è una delle spade ardenti del Re Lucertola! Guadagni 2 punti di Resistenza e 1 punto di Fortuna. Fendendo l'aria con la nuova arma ti incammini verso la porta in fondo alla stanza (vai al **312**).

276

I Pigmei grugniscono e gridano qualche parola, però non capisci la loro lingua. Ovviamente vogliono qualcosa da te, ma non sei sicuro di cosa. Possiedi qualcuno di questi oggetti, in modo da poterglielo regalare?

Un'ascia?	Vai al **243**.
Una sbarra di ferro?	Vai al **327**.
Provviste?	Vai al **126**.
Nulla di tutto ciò?	Vai al **137**.

277

Il braccio che è rimasto ferito è quello con cui maneggi la spada: perdi 3 punti di Resistenza. Sebbene riluttante, getti uno dei tuoi oggetti nel cerchio di pietre e aspetti di vedere cosa succede (vai al **233**).

278

Improvvisamente il tunnel si interrompe di fronte a una parete, e cominci a chiederti preoccupato se forse ti sei perso. Perdi 1 punto di Fortuna. Ti volti per tornare all'incrocio precedente. Se desideri proseguire diritto, vai al **70**. Se intendi svoltare a destra, vai al **172**.

279

Una volta giunto in fondo alla vallata ti incammini verso una macchia arborea. Appena ti inoltri tra gli alberi, delle facce familiari escono improvvisamente da dietro i tronchi. I Nani, gli Elfi e gli uomini della miniera che avevi salvato, stavano aspettando qui il tuo arrivo. Contento di rivederli, racconti tutto ciò che è accaduto dall'ultima volta che vi siete visti. Spieghi loro che il forte deve essere attaccato immediatamente e che sarai tu ad occuparti del Re Lucertola. Li raduni e li conduci fuori dalla macchia, nella vallata. Correte verso il forte di pietra e vi accorgete che i cancelli si stanno aprendo: il Re Lucertola vi ha mandato contro un battaglione di guardie e mutanti, pronti a combattere. Ben presto il tuo piccolo esercito si batte con le spade in pugno contro i soldati del Re Lucertola. Lancia un dado: se fai 1 o 2, vai al **185**; se fai 3 o 4, vai al **308**; se fai 5 o 6, vai al **42**.

280

Dopo aver controllato accuratamente di aver eliminato tutti i parassiti della palude, continui verso ovest attraverso la piana fangosa. Davanti a te vedi due colline e decidi di incamminarti verso la gola che le divide (vai al **362**).

281

Acquisti velocità, e non riesci assolutamente a evitare di rotolare sempre più rapidamente verso il fondo della gola. Atterri pesantemente, prendendo un doloroso colpo e perdendo 2 punti di Resistenza. Ti rialzi, ti ripulisci dalla polvere e decidi di incamminarti verso ovest lungo il fondovalle (vai al **119**).

282

Apri la borsa con cautela, nel caso che contenga un serpente velenoso, ma sei sorpreso e contento quando vedi

che al suo interno ci sono delle vivande: miele, torta di frumento e frutta. Se desideri mangiare il cibo, vai al **116**; se preferisci conservarlo per dopo e ti rimetti in marcia, vai al **27**.

283

Non riesci a superare una prova così difficile e fai un cenno allo Sciamano di fermarsi. Hai fallito, ed ora lo Sciamano non ti rivelerà i suoi segreti. Indica la direzione sud-est, dicendo che la colonia penale è da quella parte. Gli volti le spalle e scendi lungo il fianco del vulcano, verso la roccaforte del Re Lucertola (vai al **168**).

284

Smetti di attaccare l'Uomo Lucertola, offrendogli la possibilità di arrendersi. Egli depone a terra la spada e la frusta e crolla al suolo, ansando affannosamente. Gli leghi le braccia dietro la schiena con la sua stessa frusta e lo trascini nella capanna. Gli chiedi informazioni sulle miniere degli schiavi, e lui ti dice che l'entrata, non lontana, è a circa un centinaio di metri dopo le capanne. Leghi l'Uomo Lucertola a un palo e lasci la capanna per metterti in cerca delle miniere (vai al **147**).

285

Il Goblin si sveglia di soprassalto. Immediatamente si alza e cerca di afferrarti alla gola con le sue mani affusolate. Se indossi l'elmetto di Sog non riuscirà a ferirti, ma dovrai combatterlo ugualmente (vai al **322**). Se non hai un elmetto le sottilissime dita del Goblin ti affondano nella gola. Perdi 1 punto di Resistenza; combattilo andando al **322**.

286

Ti sei arrampicato fino a circa metà della liana quando vedi una testa far capolino dal bordo della piattaforma.

Appartiene a un vecchio dai capelli grigi che guarda verso il basso, con aria molto arrabbiata: «Vai via!» grida. «O te ne pentirai!»
Se desideri continuare a salire, vai al **117**. Se ascolti il suo consiglio e scivoli giù dalla liana per continuare verso nord- ovest, vai al **375**.

287

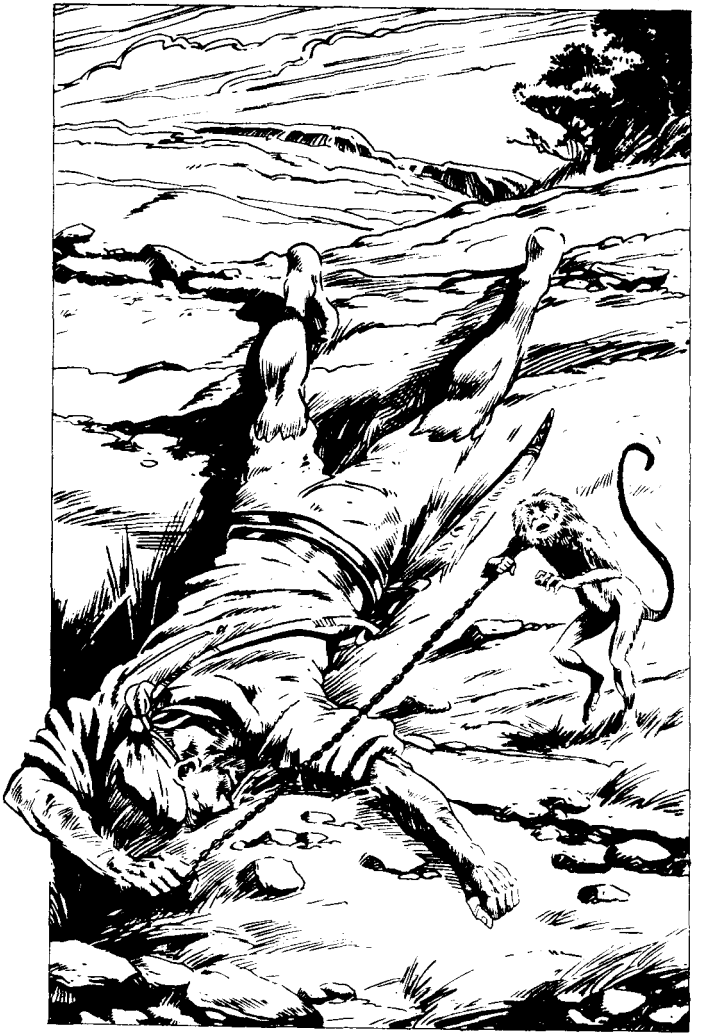
L'Hobgoblin ci mette un bel po' di tempo per capire che hai detto la parola d'ordine sbagliata; però alla fine si decide e parte alla carica, impugnando la picca (vai al **328**).

288

Cominci a cercare tra i cespugli la zattera nascosta, e dopo un bel po' di tempo la trovi. La trascini nel fiume e ci salti sopra. Il fiume non è profondo, quindi riesci facilmente a spingerti controcorrente con la lunga asta di cui ti sei munito (vai al **387**).

289

Piombi alle spalle del terribile mutante e gli affondi la spada nella schiena. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **144**; se sei sfortunato, vai al **45**.



290

L'irritazione diventa quasi insopportabile: non resisti e cominci a grattarti le bolle sul viso. Perdi 1 punto di Resistenza e 1 punto di Fortuna. Se provi a sfregarti la faccia con le foglie di una pianta vicina, vai al **143**. Se vuoi provare a mangiare i funghi, vai al **110**.

291

Ad un tratto noti qualcosa di strano: disteso con la faccia a terra nella sterpaglia c'è un marinaio, forse un membro dell'equipaggio di qualche nave pirata ucciso dall'Uomo Lucertola Mutante. Accanto a lui c'è una scimmia, che cerca di scappare ma è legata a una catena stretta nella mano del morto. Se vuoi prendere con te la scimmia, vai al **330**; se preferisci lasciarla andare e ti rimetti in cammino, vai al **350**.

292

L'elmetto ha più di un centinaio di anni, e un tempo appartenne ad un mitico guerriero di nome Sog, che praticava anche la magia. Portando l'elmetto infonderai nel nemico una tale paura che il primo scontro di ogni combattimento sarà vinto in partenza. L'avversario sarà in grado di riprendersi dallo spavento e di combattere soltanto al secondo scontro. Indossando orgogliosamente il nuovo oggetto scendi con estrema cautela lungo il fianco della collina, e appena arrivi nel fondo della gola ti incammini verso ovest (vai al **119**).

293

Dopo varie vicende riesci a rintracciare e a liberare tutti i prigionieri: adesso ti ritrovi con 2 punti di Resistenza in meno, persi durante i feroci combattimenti. Se sei ancora vivo, ora diventi il capo di sessantatré fedelissimi seguaci, bramosi di vendetta (vai al **201**).

294

Il potere sconosciuto dell'anello penetra nella tua mente con un avvertimento: il vecchio è solo un'illusione, proiettata da un terribile Cambiatore di Forme. Sfrecci fuori dalla cella e chiudi la porta, proprio mentre la bestia comincia la sua metamorfosi. Degli aculei verdi gli spuntano dai vestiti e le sue fauci bavose si aprono per esibire una fila di denti affilatissimi. Tuttavia il Cambiatore di Forme è imprigionato nella cella, ed ora puoi provare ad aprire la porta di legno (vai al **227**).

295

Il Pigmeo si ritiene insultato perché hai rifiutato il suo dono. Pesta i piedi sul terreno e butta via la cerbottana. Gli altri Pigmei formano rapidamente un cerchio attorno a voi due; l'onore può venir ristabilito soltanto da un duello a morte. Sfoderi la spada per difenderti contro il Pigmeo offeso.

Pigmeo	Abilità 6	Resistenza 5

Se vinci, vai al **96**.

296

Alla vista della scimmia il Re Lucertola si blocca. Comincia a tremare, mostrando la sua evidente paura per quel tipo di animali. È talmente terrorizzato che riesce a mala-

pena a sollevare la spada per difendersi, quando ti precipiti su di lui. Solo l'incitamento mentale del Gonchong lo spinge ad opporti resistenza.

Re Lucertola Abilità 6 Resistenza 15

Se vinci, vai al **153**.

297

Nell'istante in cui infili l'anello al dito provi un forte senso di vertigine. Cerchi di sfilarlo, ma non si muove: l'anello ha su di sé un Incantesimo di Turbamento, e perdi 2 punti di Abilità.
Adesso, se non l'hai già fatto, puoi:

Bere il liquido della fiala. Vai al **311**.
Aprire la sacca. Vai al **26**.
Provare gli stivali. Vai al **94**.

Se non desideri fare niente di tutto ciò puoi riprendere il cammino verso ovest, attraverso la pianura erbosa (vai al **222**).

298

Ti ritrovi in un buio pesto, e il foro di trivellazione sembra continuare per miglia e miglia. Ritieni che non conduca in nessun posto, ma non c'è abbastanza spazio per girarti, quindi devi rannicchiarti con la testa tra le gambe e fare una capriola. Andando carponi procedi nella direzione opposta e ti senti più tranquillo quando raggiungi il tunnel

principale. Comunque, rivoltandoti nel tunnel, qualcosa ti è caduto dallo zaino. Cancella un oggetto dall'equipaggiamento e perdi 1 punto di Fortuna. Ti trascini fuori dal foro di trivellazione e riprendi il tunnel principale (vai al **47**).

299

I tuoi uomini si sentono rincuorati per la morte del Ciclope, ed avanzano con nuovo slancio. Quando le truppe del Re Lucertola cominciano a ritirarsi, rompete le loro linee e correte verso i cancelli del forte. Entrate nel cortile interno e vedete due aperture che portano dentro nell'edificio. Se desideri varcare la doppia porta a sinistra, vai al **268**. Se invece intendi provare con le porte di fronte, vai all'**84**.

300

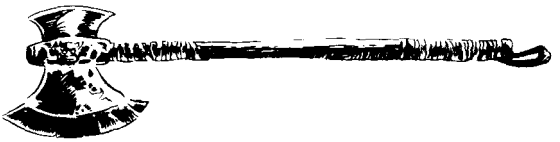
L'Elemento Acqua si riversa su di te, riducendo in pezzi la zattera, e sullo sfondo del ribollìo del torrente senti gorgogliare la risata dell'Elemento Acqua. Hai un assoluto bisogno di aria, poiché stai per essere inghiottito dalle onde. Facendo appello a tutte le tue forze cerchi di nuotare verso riva. Lancia due dadi: se il totale è minore o uguale all'Abilità, vai al **150**; se è maggiore, vai al **234**.

301

Sebbene lo Sciamano parli con difficoltà la tua lingua, dimostra di capire perfettamente qualsiasi cosa tu gli dica. Comunque, prima di ascoltare la tua richiesta di aiuto, insiste perché ti infili una piuma tra i capelli. Te ne offre una delle sue, chiedendo qualcosa in cambio. Non hai altra scelta che cedere alla sua richiesta (fai la necessaria modifica sul Foglio d'Avventura). Infine ti sorride e si prepara ad ascoltarti (vai al **199**).

302

Proprio mentre stai per prendere il ramo, un cane ti corre incontro e comincia ad abbaiare. I Cacciatori di Teste si voltano, e vedendoti cominciano a gridare con voce eccitata. Sollevano in aria le spade e le lance e partono di corsa verso di te. Se intendi combattere, vai al **331**. Se preferisci tornare di corsa nella giungla, vai al **102**.



303

Finalmente giungi ai piedi del vulcano, ma dello Sciamano non c'è ancora nessuna traccia. Guardi in alto e vedi la gigantesca montagna nera che si innalza verso il cielo, e ti chiedi quando ci sarà la prossima eruzione, che vomiterà nuvole di cenere e fiumi di lava incandescente. Allontani il pensiero dalla mente e pensi alla direzione da prendere. Se desideri risalire il fianco della montagna, vai al **178**. Se preferisci fare un giro intorno alla base del vulcano, vai al **355**.

304

I denti affilatissimi del perfido Razorjaw ti affondano nel collo: per una sorta di istinto primordiale la bestiaccia cerca freneticamente di ucciderti. Perdi 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, cerca di liberarti dell'orribile creatura colpendola con la spada.

Razorjaw	Abilità 6	Resistenza 5

Se vinci, vai al **20**.

305

Tagliare alberi con la spada è un lavoro lento e faticoso, e tu cominci a temere che il rumore dei tronchi tagliati possa attirare qualche predatore. Le tue paure sono del tutto fondate: in piedi tra due alberi, alle tue spalle, c'è un Orco. Stava dormendo e tu l'hai svegliato. Grugnisce ed avanza verso di te, armato di un grosso ramo.

Orco	Abilità 8	Resistenza 8

Se vinci, vai al **99**.

306

Appena oltrepassi il cerchio con la mano senti che ti duole, come se venisse schiacciata dalla ruota di un carro. La ritiri in fretta, ma è tutta scorticata e rattrappita. Lancia un dado: se il numero uscito va da 1 a 5, vai al **277**. Se esce il 6, vai al **263**.

307

Nel disperato tentativo di sfuggire al Granchio Gigante non presti molta attenzione alla sabbia su cui stai correndo. Improvvisamente metti i piedi su della sabbia molle e bagnata, e cominci subito ad affondare. Sei bloccato nelle sabbie mobili, e più ti dimeni più velocemente sprofondi. Gridi di terrore quando la sabbia ti raggiunge il collo, ma l'ultima cosa che vedi è il povero Mungo divorato dal Granchio Gigante.

308

Con la spada sollevata balzi sul nemico più vicino. Si tratta di un Uomo Lucertola.

Uomo Lucertola	Abilità 8	Resistenza 7

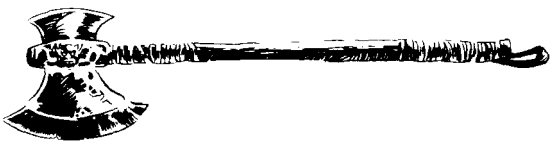
Se vinci, vai al **341**.

309

Entrambi gli Uomini Lucertola ti voltano ancora la schiena quando li raggiungi. Riesci a colpirne uno prima che si rendano conto di essere stati attaccati, ma devi combattere contro l'altro.

Uomo Lucertola	Abilità 9	Resistenza 8

Se vinci, vai al **368**.



310

Cadi e vai a sbattere contro una delle travi di sostegno del soffitto. Il legno è marcio, e sotto il tuo peso si spezza facendo crollare una parte del soffitto. Sei quasi asfissiato sotto le macerie, e rischi di restare sepolto vivo. Perdi 4 punti di Resistenza. Se sopravvivi riesci in qualche modo ad uscire da sotto la sabbia e le pietre, ma sei obbligato a tornare all'ultimo incrocio (vai al **378**).

311

Hai ingoiato una Pozione di Goffaggine. All'inizio di ogni combattimento futuro ci sarà la possibilità che, sfoderando la spada, essa ti cada. Prima di cominciare il primo scontro lancia un dado: se fai 1 la spada ti cade e lo scontro è automaticamente perso.
Adesso, se non l'hai già fatto, puoi:

Aprire la sacca.	Vai al **26**.
Provare gli stivali.	Vai al **94**.
Mettere l'anello al dito.	Vai al **297**.

Se non vuoi far nulla di tutto ciò puoi rimetterti in cammino attraverso la pianura erbosa (vai al **222**).

312

La porta si apre in un piccolo magazzino pieno zeppo di barili e di sacchi. Se vuoi guardare dentro un barile, vai al **231**; se preferisci incamminarti verso la prossima porta, nel muro più lontano, vai al **353**.

313

Sfortunatamente per te il Cacciatore di Teste che cammina in fondo al gruppo decide di dare un'occhiata al tronco in cui ti sei nascosto. Infila la testa, e appena ti vede chiama esultante il resto del gruppo che ti dava la caccia. Sei intrappolato, e ben presto la tua testa verrà aggiunta alla loro collezione.

314

Possiedi una spada infuocata? In questo caso, vai al **296**. Se invece stai per affrontare il Re Lucertola con una comunissima spada, vai al **271**.

315

Scendendo con cautela la scala raggiungi il fondo. Nella pallida luce intravedi un nuovo tunnel dal quale proviene un debole canto. Mentre discendi il tunnel le voci si fanno sempre più forti, ed ora puoi anche udire il rumore di

mazze che battono sulle pietre. Improvvisamente senti dei passi alle tue spalle. Cosa fai?

Ti nascondi nell'ombra? Vai al **78**.
Ti volti per affrontare chiunque si stia avvicinando? Vai al **347**.

316

La malaria si impadronisce del tuo corpo e ben presto sei oppresso dalla febbre. Perdi altri 3 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Crolli in uno stato di delirio e perdi la cognizione del tempo. Quando infine ti riprendi non hai idea di quanto sia durato il tuo stato di malattia. Controlli lo zaino e ti accorgi che tutte le Provviste sono sparite, probabilmente mangiate da formiche e larve. Ti lavi nel fiume e sali a bordo della zattera per riprendere la missione (vai al **379**).

317

La creatura si ferma improvvisamente e si guarda dietro le spalle con un'espressione di stupore. Spalanca la grande bocca, e vedi una lingua biforcuta di colore rosa che sfreccia fuori e si arrotola altrettanto velocemente. I suoi occhi hanno un'espressione timida, e tu ti rendi conto che la creatura è un intelligentissimo Saltatore della Palude. A dispetto del loro aspetto rassicurante, spesso i Saltatori della Palude conducono le loro vittime ignare nelle tane delle bestie carnivore che abitano la palude, in cambio di qualche brandello di carne. Comunque nessun'altra creatura sa attraversare l'insidiosa palude meglio di loro. Il Saltatore della Palude ti fa cenno col capo di seguirlo. Se intendi farlo, vai al **58**; se preferisci proseguire verso ovest per conto tuo, vai al **158**.

318

Appena lo raggiungi, il vecchio comincia a trasformarsi sotto i tuoi occhi. Degli aculei verdi gli spuntano dai vestiti e le sue fauci bavose si aprono per esibire una fila di denti affilatissimi. Non è un uomo, bensì un Cambiatore di Forme, ed ora devi combatterlo.

Cambiatore di Forme Abilità 10 Resistenza 10

Se vinci, vai al **372**.

319

L'Uomo Lucertola si volta per guardare chi c'è alle sue spalle e ti vede, lungo disteso a terra. Posa il secchio e corre verso di te, con la spada in pugno. Balzi in piedi e sfoderi l'arma per combattere.

Uomo Lucertola Abilità 7 Resistenza 7

Se vinci, vai al **23**.

320

Prendi attentamente la mira e lanci il pugnale. Sfortunatamente la lama sorvola di poco l'arancia. Non hai superato la prova e lo Sciamano non ti rivelerà i suoi segreti. Indica la direzione sud-est, dicendo che la colonia penale è da quella parte, e che dovrai affrontare il Gonchong senza il suo aiuto. Gli volti le spalle e scendi lungo il fianco del vulcano, verso la roccaforte del Re Lucertola (vai al **168**).

321

Il tunnel termina con un bivio. Se desideri svoltare a sinistra, vai al **19**; se vuoi svoltare a destra, vai al **39**.

322

Il Goblin è un combattente tenace, e usa tutto ciò che gli capita sotto mano per colpirti.

Goblin	Abilità 5	Resistenza 6

Se vinci, vai al **367**.

323

La lancia fende l'aria ma vi manca entrambi, così continuate a correre il più velocemente possibile per sfuggire ai Cacciatori di Teste. Vi precipitate nel sottobosco, incuranti dei rami taglienti e delle spine che vi graffiano. Alla fine, completamente esausti, vi fermate e vi appoggiate a un albero, ansando affannosamente. L'uomo che hai salvato è troppo sfinito per parlare, ma ti sorride in segno di gratitudine. Quando finalmente riprende fiato ti dice che il suo nome è Sama e che è fuggito dalle miniere d'oro del Re Lucertola; spera di raggiungere la costa e di costruirsi una zattera, in modo da poter lasciare l'isola. Gli racconti della tua missione ed egli ti consiglia di tornare indietro, visto che - a quanto si dice - il Re Lucertola è invulnerabile. Spieghi a Sama che il Re Lucertola non ti fa paura, e che sei deciso a ucciderlo, ma Sama non sembra convinto dalla tua determinazione: ti sarà eternamente in debito per avergli salvato la vita, ma non se la sente di affrontare di nuovo il Re Lucertola. Gli dici che non deve sentirsi in obbligo e che porterai a termine la tua missione da solo. Prima di stringerti la mano per salutarti Sama ti porge un amuleto di osso, che portava attorno al collo appeso a una striscia di cuoio. «Ti porterà fortuna» dice tranquillamente. D'ora in poi il tuo punteggio di Fortuna non sarà mai

inferiore a 7. Poi sparisce nel sottobosco e ancora una volta ti ritrovi solo nella tua ricerca (vai al **113**).

324

Dici allo Sciamano che non sei suo nemico, ma che ti sei rivolto a lui in cerca d'aiuto. «Perché non porti la piuma, se sei un amico?» Se vuoi rispondergli che l'hai persa, vai al **225**. Se preferisci dirgli che non sapevi quanto fosse importante per lui, vai al **208**.

325

Il terreno si fa roccioso sotto i tuoi piedi e il sentiero battuto che stavi seguendo sparisce. In lontananza odi un debole boato... potrebbe trattarsi dello sbadiglio di un vulcano che si sta risvegliando? Ti affretti lungo il sentiero ma sei costretto a fermarti di fronte a un enorme rettile che ti blocca il passo. Resti a fissare incredulo la bestia corazzata, che a occhio e croce è lunga sei metri. È una Lucertola Gigante e vede in te una fonte di cibo. Devi combattere.

Lucertola Gigante	Abilità 8	Resistenza 9

Se vinci, vai al **196**.

326

Indichi il primo guscio. Lo Sciamano la alza, ma sotto non c'è nulla. Non hai superato la prova e lo Sciamano non ti rivelerà i suoi segreti. Indica la direzione sud-est, dicendo che la colonia penale è da quella parte, e che dovrai affrontare il Gonchong senza il suo aiuto. Gli volti le spalle e scendi lungo il fianco del vulcano, verso la roccaforte del Re Lucertola (vai al **168**).

327

Uno dei Pigmei avanza e ti strappa di mano la sbarra di ferro. La annusa e la lecca, ma non sembra molto soddisfatto. Ti fa cenno di dargli qualcos'altro. Cosa gli dai?

Un'ascia?	Vai al **206**.
Provviste?	Vai al **126**.
Nulla di tutto ciò?	Vai al **137**.

328

Sfoderi in fretta la spada e balzi sull'Hobgoblin.

Hobgoblin	Abilità 6	Resistenza 6

Se vinci, vai al **338**.

329

Esci cautamente dal riparo degli alberi, e ti porti dietro l'angolo di una capanna. Sbirci in giro e vedi gli Uomini Lucertola che stanno ancora parlando. Sfoderando la spada esci di corsa da dietro l'angolo per avere il vantaggio della sorpresa. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **309**; se sei sfortunato, vai al **163**.

330

La scimmia ti si siede sulla spalla con aria soddisfatta, mentre tu ti rimetti in cammino in compagnia del nuovo amico (vai al **350**).

331

Nonostante la tua grande abilità, i Cacciatori di Teste sono in troppi per riuscire a sopraffarli. Riesci ad ucciderne quattro, ma poi fatalmente una lancia ti penetra nella schiena ponendo fine alla tua missione.

332

La polvere non è solo decorativa, ma anche magica. Apparteneva a un mago che fu costretto dagli Uomini Lucertola a unirsi agli schiavi. Comunque, prima di andare nelle miniere, il mago abbandonò la bottiglia con la polvere sperando che qualcuno potesse trovarla. La scoprì la Donna delle Caverne, che non fece altro che vuotare il contenuto della bottiglia nella ciotola d'argilla. La polvere ti proteggerà da ogni persona o essere che cercherà di controllare la tua mente. Guadagni 2 punti di Fortuna. Nella caverna non c'è nient'altro di interessante, quindi decidi di andartene (vai al **17**).

333

Mentre sganci il pettorale lo gratti contro la parete. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **164**; se sei sfortunato, vai al **285**.

334

Allunghi un braccio e riesci ad aggrapparti ad un cespuglio, in modo da arrestare la rovinosa caduta. Stando disteso a terra ti accorgi di una cavità nella roccia, ma è troppo buio per vedere l'interno. Se vuoi raggiungere il buco, vai al **145**. Se preferisci scendere con prudenza fino al fondovalle per continuare verso ovest, vai al **119**.

335

Lo Sciamano ti porge un pugnale, e ti dice di lanciarlo contro un'arancia che ha appoggiato in cima a una roccia. Lancia due dadi: se il totale è minore o uguale alla tua Abilità, vai al **93**; se il totale è maggiore, vai al **320**.

336

Un masso di notevoli dimensioni ti colpisce alla spalla, ma fortunatamente non dalla parte del braccio con cui maneggi la spada. Perdi 3 punti di Resistenza e un punto di Abilità. Ti ripari la testa col braccio sano e corri avanti nella valle più in fretta che puoi (vai al **253**).

337

Il battito dei tamburi si fa sempre più distinto, man mano che ti avvicini strisciando nel sottobosco. Senti anche una cantilena e un mugolìo in sottofondo. Continui ad avvicinarti furtivamente nella maniera più silenziosa possibile, finché non raggiungi il margine di una piccola radura. Ci sono diverse capanne di bambù, costruite in cerchio tutt'attorno alla radura, mentre al centro puoi vedere dodici Cacciatori di Teste, che indossano delle maschere, in piedi attorno a un uomo mezzo nudo legato ad un palo. Uno dei Cacciatori di Teste, anche lui con una maschera e una strana capigliatura, comincia ad avanzare con le braccia sollevate. Il battito dei tamburi cessa immediatamente. Allora una donna gli porge un osso ed un coltello: i Cacciatori di Teste stanno per guadagnarsi un nuovo trofeo. Sono in troppi perché tu possa affrontarli tutti assieme, e ti senti impotente. Riesci tuttavia a pensare a un piano per distrarre i Cacciatori di Teste, anche se è molto pericoloso. Se vuoi prendere un ramo ardente dal fuoco che hai di fronte e incendiare alcune capanne, vai al **171**. Se preferisci tornare quatto quatto nella giungla per proseguire verso ovest, vai al **113**.

338

Appesa alla cintura dell'Hobgoblin c'è una borsa di pelle. Se vuoi aprirla, vai al **374**; se preferisci passare subito oltre il crepaccio, vai al **139**.

339

Il Rospo ti salta addosso nello stesso istante in cui gli punti contro la spada. Il peso della bestiaccia ti fa cadere a terra, ma la spada ha trovato il bersaglio. La lama si è conficcata fino all'elsa nella gola dell'animale, che ora freme in agonia, mentre tu ti trascini via da sotto la sua pancia gonfia. Gradualmente ti torna la vista, e puoi recuperare la spada. Se vuoi ancora bere nel laghetto, vai al **92**. Se preferisci dirigerti nuovamente verso ovest, vai al **222**.

340

Sfoderate le spade e correte lungo la spiaggia sperando di cogliere di sorpresa i Pirati. Riuscite ad abbatterne due prima che possano impugnare le loro corte sciabole, poi ognuno di voi si occupa di due dei restanti pirati.

	Abilità	Resistenza
1° Pirata	7	7
2° Pirata	8	6

Entrambi i Pirati ti attaccheranno separatamente ad ogni scontro, ma devi decidere contro quale intendi combattere. Attacca il Pirata scelto come di consueto. Contro l'altro lancia i dadi per determinare la tua Forza d'Attacco nel solito modo, ma tieni presente che anche se la tua Forza d'Attacco è maggiore non riesci a ferirlo. È come se tu fossi riuscito soltanto a schivare il colpo. Naturalmente, se la sua Forza d'Attacco è maggiore, vieni ferito. Se riesci a sconfiggerli entrambi, vai al **61**.

341

Ti guardi intorno per seguire l'andamento della battaglia. Molti dei tuoi compagni sono stati uccisi, e i rimanenti stanno battendo in ritirata. Se possiedi il Corno di Walhalla, vai al **109**; in caso contrario, vai al **254**.

342

Il maiale corre molto in fretta, quindi devi sbrigarti a tirare. Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **115**; se sei sfortunato, vai al **219**.

343

La ragazza comincia a piangere, e improvvisamente ti fai prendere dal rimorso per aver ucciso la sua Tigre. Pensi di consolarla, ma lei fugge sulla collina con la velocità di una gazzella. Perdi 2 punti di Fortuna. Rinfoderi la spada e discendi la vallata per ricongiungerti agli schiavi liberati (vai al **279**).

344

Un tiro perfetto! La lancia vola dritta nelle fauci spalancate di una delle teste dell'Idra, trapassandola. La testa cade in avanti, completamente priva di vita, ma l'Idra ti attacca con la testa sopravvissuta.

Idra	Abilità 9	Resistenza 9

Se vinci, vai al **389**.

345

Riesci a strisciare fuori da sotto le macerie, e mentre ti trascini sul pavimento vedi, tra le rocce e il pietrisco, una piccola scatola di legno. Fai leva sulla serratura con la spada, e non puoi trattenere un'esclamazione di gioia quando vedi cosa c'è dentro. È un corno da caccia, ma le rune incise su di esso dicono chiaramente che non si tratta di un corno ordinario. È il leggendario Corno di Walhalla. Chi lo suona viene riempito di coraggio e forza, come pure i suoi amici che possono udirlo. Guadagni 2 punti di Fortuna. Leghi il corno attorno al collo e torni all'ultimo bivio. Se vuoi svoltare a sinistra, vai al **172**; se preferisci proseguire diritto, vai al **278**.

346

La violenza con cui il Re Lucertola ti attacca è insostenibile. Colpo su colpo la sua spada si abbatte su di te, e tutto quello che puoi fare è cercare di difenderti. La tua spada è inutile, incapace anche solo di graffiare il Re Lucertola. Sei costretto a indietreggiare e, appena la stanchezza si fa sentire, il Re Lucertola trova un varco nella tua difesa. Ti squarcia il braccio che regge la spada, costringendoti a lasciarla cadere; poi ti solleva e ti scaglia oltre il bastione, per la gioia delle sue truppe che aspettano di sotto. La battaglia è persa, e il Re Lucertola rimarrà per sempre sovrano dell'Isola del Fuoco.

347

Chi cammina verso di te con un secchio in mano è un Uomo Lucertola. Quando ti vede, per la sorpresa lascia cadere il secchio a terra; poi, con un grido gutturale, si lancia su di te per attaccarti con la scimitarra.

Uomo Lucertola	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai al **23**.

348

Mentre stai dormendo, un Vampiro svolazza verso di te per banchettare col tuo sangue. Non senti i suoi denti affilati che ti si infilano nella caviglia, ed è solo al risveglio che ti accorgi dei morsi sulla pelle. Perdi 2 punti di Resistenza. Quando vedi le ferite un brivido ti attraversa la schiena, ma prepari le tue cose in fretta per rimetterti in marcia (vai al **212**).

349

Mentre ti arrampichi sulla piattaforma il vecchio getta via il bastone e si arrampica più in alto. È molto agile, e sicuramente non riuscirai a raggiungerlo con l'ingombro dello zaino e della spada. Decidi di lasciarlo in pace e scendi giù dalla liana per continuare verso nord-ovest (vai al **375**).

350

Avanzi nel paesaggio boscoso, poi superi un'altra collina, e ad un tratto ti si offre alla vista una verde vallata. Una fortezza di pietra si erge nel mezzo della valle, con le sue bandiere a strisce che garriscono al vento. Finalmente hai trovato la colonia penale! Stai per scendere verso la vallata quando senti un ruggito alle tue spalle: è un'enorme Tigre dai denti a sciabola, tenuta con una corda da una ragazza bionda dagli occhi felini e selvaggi. Resta ad osservarti con aria inquisitrice mentre la tigre tira il guinzaglio.
Cosa fai?

Cerchi di comunicare con lei? Vai al **106**.
Attacchi la Tigre con la spada? Vai al **190**.
Scappi giù nella vallata? Vai al **242**.

351

Il liquido ti colpisce la faccia e gli occhi cominciano a bruciarti. Sei stato accecato temporaneamente dall'acido denso di un Rospo del laghetto. Ti rendi conto dell'accaduto e sfoderi la spada. Sai che il Rospo cercherà di saltarti addosso e di ucciderti con i suoi denti appuntiti. Brandisci la spada alla cieca, fendendo l'aria, ed indietreggi dal laghetto, sfregandoti gli occhi con la mano libera. Non puoi vederlo, ma improvvisamente il Rospo ti salta addosso. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **339**; se sei sfortunato, vai al **73**.

352

Sul fianco del vulcano vedi ad un tratto un balenìo, che potrebbe anche essere luce solare riflessa in uno specchio, o su una lama lucente. Sarà lo Sciamano o una delle pattuglie del Re Lucertola? Intendi accertartene, e senza perdere tempo (vai al **399**).

353

La porta non è chiusa a chiave, e si apre in una stanza piena di panche e sgabelli. Provette di vetro, bottiglie e bicchieri trovano posto sulle panche, mentre sugli scaffali alle pareti sono allineati vari barattoli contenenti strani composti. Ti trovi nel laboratorio del Re Lucertola. Improvvisamente senti un rumore di passi proveniente dall'esterno di una porta. Se desideri sfoderare la spada per affrontare chiunque stia per entrare nel laboratorio, vai al **360**. Se preferisci nasconderti sotto una delle panche, vai al **77**.

354

Riesci facilmente a sollevare il coperchio, e all'interno trovi un vaso di terracotta ed un foglietto su cui c'è scritto: *Molti anni or sono giunsi sull'Isola del Fuoco in cerca di pace e solitudine. Ma dacché gli Uomini Lucertola vennero ad abitare qui, una tale esistenza non è più possibile. Ora sono tornato in patria. Molte delle piante e dei cespugli sono velenosi; un loro graffio potrebbe uccidere. Bevendo la pozione contenuta in questo vaso non subirai alcun danno. Ti auguro ogni bene, per qualsiasi motivo ti trovi qui. Addio, Baskin.*

Se vuoi bere il liquido del vaso, vai al **238**. Se preferisci lasciare immediatamente la capanna, vai al **152**.

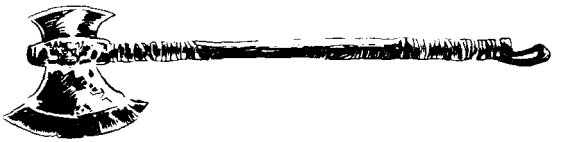
355

Mentre cammini ti accorgi di un forte odore di zolfo nell'aria. Ben presto arrivi nei pressi di una grande pozzanghera, formata da una densa fanghiglia giallastra con delle grandi bolle di gas che eruttano in superficie producendo un rumore fastidioso. La pozzanghera dev'essere bollente, a giudicare dal calore che emana. In uno strano groviglio di pietre e rami vedi due grandi uova che assomigliano a dei meloni. I gusci sono gialli e rugosi, e non hai la minima idea di che genere di creatura possa averli

deposti accanto alla pozzanghera solforosa. Se desideri dare un'occhiata alle uova più da vicino, vai al **48**. Se preferisci salire sulle pendici del vulcano, vai al **178**.

356

La porta si spalanca (vai al **395**).



357

Il morso del serpente è fatale. Non puoi far nulla per impedire che il veleno faccia effetto, e nelle vicinanze non c'è nessuno che possa aiutarti. La tua avventura finisce qui, sulle aride pendici di una collina dell'Isola del Fuoco.

358

Indichi il guscio centrale. Lo Sciamano lo alza e con tuo grande sollievo vedi che sotto c'è la perla. Hai superato la prova. Se a questo punto hai superato tutte e tre le prove, vai al **214**; altrimenti, qual è la prossima?

Paura	Vai al **75**.
Dolore	Vai al **151**.
Mutazione	Vai al **183**.
Forza	Vai al **220**.
Destrezza	Vai al **335**.

359

Non fai più di due passi, che già i Pigmei hanno portato le cerbottane alla bocca per tirarti addosso sei frecce. Lancia

un dado per determinare il numero di frecce che ti si conficcano nella carne e sottrai 1 punto di Resistenza per ciascuna. Se sei ancora vivo, vai al **373**.

360

La porta si spalanca e compare un Nano incatenato alle mani e ai piedi, trascinato nel laboratorio da uno spaventoso Uomo Lucertola a due teste. Il mutante ti vede e ringhia. Scaraventa a terra il povero Nano e avanza rapidamente per attaccarti con la scimitarra.

Uomo Lucertola a due teste	Abilità 9	Resistenza 9

Se vinci, vai al **173**.

361

Torni al foro di trivellazione, dove il povero Nano giace ancora vicino al suo carrettino. Se ora vuoi entrare nel foro di trivellazione, vai al **298**; se preferisci oltrepassarlo, vai al **47**.

362

Cominci a salire, e ti lasci finalmente alle spalle il terreno difficoltoso della giungla e della palude. L'erba e i fiori conferiscono a questa parte dell'isola un aspetto rigoglioso e bellissimo, ma per ora non puoi permetterti di rilassarti. Non passa ancora molto tempo quando raggiungi la gola, e ti accorgi che continua verso ovest tra diverse colline. Se intendi dirigerti dentro la gola, vai al **40**. Se preferisci salire sulla collina alla tua destra, vai al **194**.

363

Ti avvii verso il fiume e salti sulla zattera. Tuttavia avanzare controcorrente è un'impresa lenta e faticosa, visto che il fiume si restringe e la corrente diventa più forte. Se

intendi ancora proseguire il viaggio con la zattera, vai al **228**; se preferisci camminare sulla terraferma, vai al **376**.

364

Sei terribilmente debole a causa degli effetti del veleno, ma nonostante tutto riesci a sopravvivere. Ti riposi finché non ti senti abbastanza forte da poter riprendere il viaggio. Se ora vuoi tirar fuori dalla tana il Serpente a Sonagli con l'aiuto della spada, vai al **5**. Se preferisci scendere prudentemente fino al fondovalle per poi dirigerti verso ovest, vai al **119**.

365

Non c'è nessuna traccia evidente che ti permetta di localizzare qui lo Sciamano, quindi segui un presentimento e ti incammini verso il vulcano (vai al **269**).

366

Ti inginocchi presso il corpo stritolato di Mungo e gli prendi dolcemente la testa tra le mani. Il tuo amico socchiude gli occhi e riesce ad abbozzare un mezzo sorriso, nonostante gli spasimi dell'agonia. In un sussurro dice: «Bene, vecchio amico, la mia strada è ormai giunta alla fine. Non ti sono stato di grande aiuto. Cerca di catturare il Re Lucertola al posto mio. Sono sicuro che lo farai». Poi chiude gli occhi e reclina il capo, esalando l'ultimo respiro. Lo seppellisci sulla spiaggia, accanto alle rocce, e segni la tomba conficcando la sua spada nella sabbia. Più determinato che mai a portare a termine la tua missione ti avvii verso la casupola di pietra. Vai al **198**.

367

Prendi il pettorale, e riesci per un pelo a mettertelo addosso. Guadagni 1 punto di Abilità. Lasci la stanza del Goblin e ti incammini verso la scala a chiocciola (vai all'**8**).

368

Perlustri in fretta i corpi degli Uomini Lucertola. In una delle tasche trovi tre chiavi di ferro che ti metti in tasca. Senza perdere altro tempo ti precipiti in cerca delle miniere degli schiavi (vai al **147**).

369

Il masso è troppo pesante perché tu riesca a sollevarlo, quindi sei costretto a cedere. Non hai superato la prova e lo Sciamano non ti rivelerà i suoi segreti. Indica la direzione sud-est, dicendo che la colonia penale è da quella parte, e che dovrai affrontare il Gonchong senza il suo aiuto. Gli volti le spalle e scendi lungo il fianco del vulcano, verso la roccaforte del Re Lucertola (vai al **168**).

370

Sollevi la spada e la lasci cadere pesantemente sul cristallo. Con tua grande delusione, la lama si spezza in due lasciandoti con un'arma molto più corta. Perdi 2 punti di Abilità. Se non l'hai già fatto prova a toccare il cristallo (vai al **232**). In alternativa, lascia la radura e prosegui verso ovest attraverso il sottobosco (vai al **71**).

371

Decidi di mettere un Grannito nella sacca, sperando che possa essere utile in futuro. Frughi nei pressi della parete

e sollevi uno degli animali per farlo scivolare nella sacca. Poi riprendi a scendere il tunnel, ma ad un certo punto la galleria finisce davanti a una parete di roccia. Non hai altra scelta che tornare sui tuoi passi fino all'incrocio (vai al **57**).

372

Lasci la cella e il suo raccapricciante inquilino, e cerchi di aprire la porta di legno (vai al **227**).

373

Le punte delle frecce sono intinte in una sostanza soporifera: crolli al suolo, privo di sensi, e quando ti svegli i Pigmei non sono più nei dintorni. Hai ancora la spada in mano, ma lo zaino è vuoto. Hai perso tutto ciò che possedevi, comprese le Provviste. Perdi 2 punti di Fortuna. Imprechi contro i Pigmei e ti rimetti in marcia verso ovest (vai al **7**).

374

All'interno della borsa c'è una minuscola bambola d'argilla. È stata fatta da uno stregone ed è maledetta: perdi 2 punti di Fortuna. Getti la bambola nel crepaccio e passi oltre l'arco (vai al **139**).

375

Aprendoti il passo tra piante e cespugli ti accorgi di un ronzìo che proviene dall'alto: sopra la tua testa si libra una variopinta, ma spaventosa Libellula Gigante. Sbatte velocemente le ali iridescenti rimanendo tuttavia perfettamente immobile. Improvvisamente scende in picchiata per attaccarti.

Libellula Gigante	Abilità 8	Resistenza 4

Se vinci, vai al **221**.

376

Viri con la zattera verso la riva destra e salti giù. Il terreno circostante è collinoso e coperto di alberi, e inoltre numerose rocce e cespugli rendono il cammino decisamente arduo. Ti guardi intorno e decidi di metterti in marcia in direzione del vulcano, a nord-ovest, visto che quello potrebbe essere il nascondiglio ideale per uno Sciamano. Dopo aver camminato a stento attraverso il sottobosco noti improvvisamente un cespuglio dall'aspetto strano. Presenta grandi foglie dalle punte cremisi, e dai suoi rami pendono frutti simili a lamponi giganti. Se vuoi mangiare un po' di frutta, vai al **100**. Se preferisci continuare a camminare, vai al **399**.

377

La pasta è fresca e profumata, ma non ha effetti benefici o nocivi. Qui non c'è più nulla di interessante da fare, quindi prendi la spada e riprendi ad aprirti il passo verso ovest (vai al **113**).

378

All'incrocio puoi sia continuare diritto (vai al **68**) che svoltare a sinistra (vai al **4**).

379

Senza nessuna ragione evidente, l'acqua diventa turbolenta. Davanti alla zattera si forma un mulinello, e sei costretto a reggerti forte per non venir scaraventato in acqua. Improvvisamente un'enorme muraglia d'acqua fuoriesce dal mulinello per assumere una strana forma umanoide. Stai per venire inghiottito dall'Elemento Acqua. Se possiedi una Sacca di Capienza Infinita, vai al **181**; se non ce l'hai, vai al **300**.

380

Aspetti all'incirca quindici minuti, prima di decidere che puoi lasciare il riparo del tronco. Fortunatamente i Cacciatori di Teste non sono in vista. Non perdi tempo e sfoderi la spada per aprirti un nuovo sentiero verso ovest (vai al **113**).

381

Riesci a tenerti stretto all'albero con un braccio, mentre con l'altra mano stacchi la Tarantola dal tronco e la fai cadere a terra. Continui ad arrampicarti e tagli un grappolo di banane. Sceso a terra, le divori in fretta e torni nel luogo riparato. Guadagni 2 punti di Abilità. Ti infili tra le rocce e ti sistemi per la notte, chiedendoti che cosa ti riserverà il nuovo giorno. Guardando in alto vedi delle sottili nubi, dalle ombre rosate e violacee, scurirsi gradualmente, mentre la notte prende il sopravvento sul giorno. Nonostante il rumore assordante di migliaia di insetti che si godono l'aria fresca della notte, ben presto ti addormenti. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **388**; se sei sfortunato, vai al **348**.

382

Su un grande masso alla tua destra vedi dei segni, che sembrano parole, incisi nella pietra. Se vuoi camminare

verso il masso per leggere le parole, vai al **35**; se preferisci proseguire lungo il sentiero nella gola, vai al **119**.

383

Ora il tunnel è molto stretto, e le travi che sostengono il soffitto sono fessurate e fuori posto. Avverti un forte senso di claustrofobia nella pallida luce, ma continui, spesso sotto una pioggia di polvere e pietrisco che ti cadono addosso. Ad un certo punto non vedi una pietra sul pavimento ed inciampi. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **140**; se sei sfortunato, vai al **310**.

384

Prima che il Gonchong possa ritirare la proboscide dal cervello del Re Lucertola lo trafiggi con la spada. Adesso sia il Re Lucertola che il Gonchong sono stati neutralizzati (vai al **400**).

385

Fai per raccogliere uno dei funghi, quando la sua testa vischiosa si apre e ti schizza in faccia un getto di spore. Queste ti irritano la pelle e il viso ti si ricopre di bolle. Quando l'irritazione aumenta ti si chiudono anche gli occhi. Cosa fai?

Ignori il tutto e speri che passi?	Vai al **290**.
Ti sfreghi la faccia con le foglie di una pianta vicina?	Vai al **143**.
Mangi il fungo?	Vai al **110**.

386

I Nani corrono in tuo aiuto e ben presto l'Uomo Lucertola viene sopraffatto. Allinei nuovamente i Nani e ti rimetti in marcia lungo il tunnel (vai al **114**).

387

Non hai fatto molta strada quando ti rendi conto che neppure a bordo della zattera sei al sicuro. Vedi un paio di occhi sull'acqua, ed improvvisamente un'enorme mascella si spalanca esibendo una fila di denti affilatissimi. Con una forza enorme il Coccodrillo si abbatte sulla zattera, facendoti quasi cadere. La bestiaccia si dibatte in acqua, aprendo e chiudendo le fauci nel disperato tentativo di azzannarti. Se possiedi una sbarra di ferro, vai al **9**; in caso contrario, vai al **204**.

388

La notte trascorre senza incidenti, e ti svegli di buon mattino per riprendere la tua missione (vai al **212**).

389

Appena l'Idra affonda nella fanghiglia scura il Saltatore della Palude prende la fuga, visto che il suo trucco è stato scoperto. Si allontana a grandi balzi e ben presto non è più in vista. Non ti resta altro da fare che camminare faticosamente verso ovest. Comunque non hai percorso più di un centinaio di metri quando alla tua destra, in acqua, qualcosa comincia ad agitarsi. Il diabolico Saltatore della Palude ti ha guidato in una zona della palude che pullula di mostri carnivori! È il turno di un Serpente Acquatico Gigante che nuota velocemente verso di te, e ancora una volta devi combattere per la vita o la morte.

Serpente Acquatico Gigante	Abilità 6	Resistenza 5

Devi sottrarre 2 punti dalla tua Forza d'Attacco durante ogni scontro, a causa della stanchezza e della mancanza di mobilità rispetto al Serpente. Se vinci, vai al **49**.

390

Sulla riva destra del fiume vedi un uomo vestito di stracci. Sta facendo dei grandi segni con le mani e ti grida qualcosa. Ha tutto l'aspetto di un prigioniero in fuga. Se vuoi portarti con la zattera fino all'uomo, vai all'**87**; se preferisci continuare a risalire il fiume, vai al **14**.

391

Tra gli alberi il sottobosco è molto fitto: piante con foglie lunghe o larghe, alcune dall'apice appuntito, liane, piante rampicanti, funghi, radici e fiori di ogni forma e colore lottano per la luce e per lo spazio nell'umida aria della giungla. Devi usare la spada per aprirti il passo, e ciò risulta un'attività lenta e faticosa. Se desideri sederti e riposare un po' alla base di un grande albero, vai al **53**. Se preferisci continuare a camminare a stento verso ovest, vai all'**81**.

392

Ad un tratto un pensiero ti attraversa la mente; e se gli stivali che indossi fossero incantati? Appoggi i piedi contro la parete del tunnel e provi a camminare. E infatti è così! Porti ai piedi un paio di magici Stivali da Arrampicatore. Guadagni 1 punto di Fortuna. Adesso ti porti con una certa apprensione sul bordo della parete verticale, e provi a scendere verso il basso. Camminare verticalmente, come una mosca, lungo la parete a strapiombo ti fa uno strano effetto. Devi scendere per un lungo tratto, ma infine

raggiungi il fondo. È quasi completamente buio. Cammini a tastoni lungo il muro, ma non riesci a trovare nessuna uscita che porti fuori da questo luogo abbandonato. Sei sul punto di risalire quando i tuoi piedi vengono a contatto con qualcosa di metallico. Ti chini, e allungando le mani senti la lama di una spada. Torni nel tunnel di sopra per esaminare il nuovo acquisto e alla luce gialla delle torce puoi ammirare la spada superbamente rifinita che tieni tra le mani. Guadagni 2 punti di Abilità. Getti via la tua vecchia spada e torni all'incrocio (vai al **135**).

393

Grazie al grimaldello le catene del Nano sono presto tolte. Guadagni 1 punto di Fortuna. Gli racconti che stai conducendo un attacco alla colonia penale, e gli chiedi dove si nasconde il Re Lucertola. Ti dice che il Re si trova sul bastione principale del forte, da dove incita le sue truppe. Dici al Nano di prendersi la scimitarra del mutante e di unirsi ai suoi compagni che attendono fuori. Gli auguri buona fortuna ed attraversi di corsa il portale aperto (vai al **180**).

394

Prima che il Succhiatore di Fango si sia avvicinato quanto basta per attaccare, gli scagli addosso la lancia. Lancia un

dado: se il numero uscito è 1 o 2, vai al **191**; se il numero uscito è 3, 4, 5 o 6, vai al **202**.

395

Ti trovi in una tetra camera di torture. È piena di terribili strumenti di dolore: ruote, marchingegni per schiacciare il pollice, ghigliottine di ferro e fruste. Vedi anche dei coltelli arrugginiti su un tavolo collocato in un angolo della stanza. Cosa fai?

Prendi una frusta? Vai al **136**.
Prendi un coltello arrugginito? Vai al **275**.
Ignori il tutto e ti dirigi verso la porta nella parete in fondo? Vai al **312**.

396

I dentacci del Rospo affondano nel braccio con cui maneggi la spada. Perdi 2 punti di Resistenza e 2 punti di Abilità. Afferri la spada con l'altra mano e riesci a costringere il Rospo ad aprire la bocca. Rotoli via da sotto la sua pancia gonfia e ti alzi in piedi per lanciarti su di lui alla cieca.

Rospo	Abilità 5	Resistenza 6

Durante ogni scontro devi sottrarre 3 punti dalla tua Forza d'Attacco a causa della cecità. Se vinci, vai al **134**.

397

Lo Sciamano ti dice che devi superare tre diverse prove, le quali sono da scegliere tra sei possibilità, e ti chiede con quale vuoi cominciare. Quale scegli?

Fortuna	Vai al **2**.
Paura	Vai al **75**.
Dolore	Vai al **151**.
Mutazione	Vai al **183**.
Forza	Vai al **220**.
Destrezza	Vai al **335**.

398

Fai leva sul coperchio del forziere, e vedendone il contenuto rimani sorpreso: sbarre di ferro! Il capitano deve aver imbrogliato l'equipaggio facendo credere di seppellire un tesoro fasullo, mentre il vero tesoro probabilmente si trova ancora a bordo della nave, dove del resto non gli sarà di grande utilità. Decidi di mettere una delle sbarre di ferro nello zaino e ti incammini su per la mulattiera per risalire la scogliera (vai al **200**).

399

Mentre stai camminando noti un sacco rigonfio che pende dal ramo di un albero, appeso all'estremità di una corda. Se desideri tagliarla per far cadere il sacco, vai al **282**. Se preferisci continuare a camminare, vai al **27**.

400

Getti il Gonchong giù dal muraglione e sali in piedi sul bastione, per mostrarti ai tuoi uomini. Un grido di gioia si innalza da sotto, e resti ad osservare i tuoi compagni mentre sconfiggono facilmente le truppe demoralizzate del Re Lucertola. La battaglia si conclude e la vittoria è vostra. Elfi, Nani e umani ora potranno tornare alle loro case sulla terraferma, e le miniere dell'Isola del Fuoco verranno chiuse per sempre. Mungo sarebbe stato orgoglioso di te.

L'ISOLA DEL RE LUCERTOLA

6

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu. Di ritorno da una difficile missione, decidi di passare qualche giorno di riposo nella tranquilla Baia delle Ostriche, dove abita il tuo amico Mungo... ma il Destino ha deciso diversamente, e ti trovi coinvolto in una nuova avventura: la liberazione degli schiavi che lavorano nelle miniere dell'Isola del Fuoco, un luogo maledetto dove regna una creatura mostruosa e crudele.

In questo libro il protagonista sei tu. Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

copertina illustrata da Iain McCaig

ISBN 88-7068-299-4

9 788870 682991

70682994

L 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu